

LA RINASCITA DI LAITIA



Espansione non ufficiale per Kata Kumbas

Autore

Andrea Rosati

Impaginazione

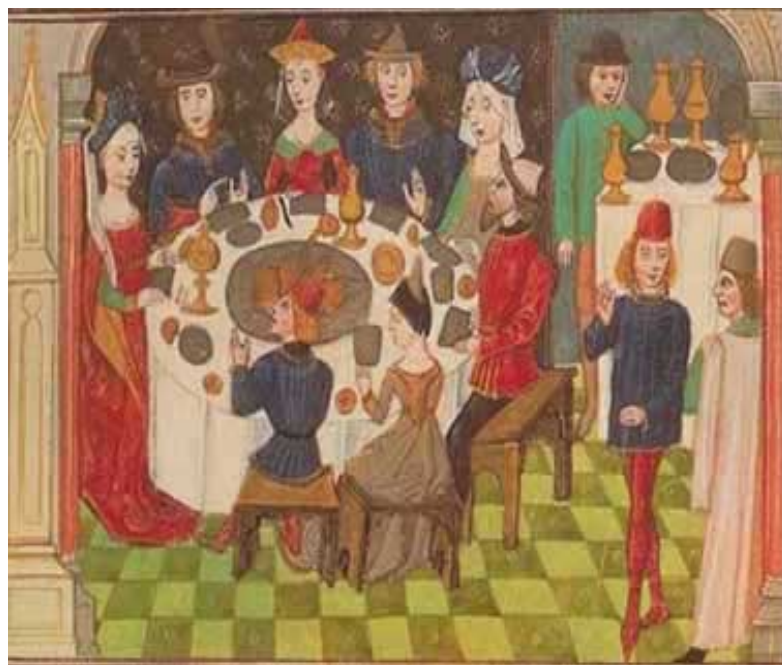
Andrea Rosati

Anno di creazione

2010

Ultimo aggiornamento

Ottobre 2015



Introduzione.

E' un espansione non ufficiale del gioco di ruolo Kata Kumbas del 1988, edizioni E.Elle, e consente di trasformare quello che era un gioco di proiezione, in una simulazione di vita virtuale.

Le regole che ricalcano quelle del manuale originale, sostituiscono le precedenti.

1.0) Personaggi del mondo di Laitia.

I personaggi giocanti sono gli attori indispensabili dell'universo di gioco, mossi da volontà e particolarità proprie. Su Laitia vi sono 6 raggruppamenti principali chiamate stirpi, che hanno diversa reputazione ed origine, e 4 caste per ogni stirpe per un totale di 24 personaggi.

Rispetto alla versione originale, l'ambientazione storica parallela è più rinascimentale ed orientata alle nuove scoperte, ha richiesto l'aggiunta della casta degli abitanti dei comuni, nonché quella dei semiumani, per ampliare la varietà genetica rispetto al monopolio della razza umana, ed evolvendoli in nuove forme che non si discostino antropologicamente.

1.1) Elenco e reputazione delle varie stirpi.

Gli iperborei sono solitamente rispettati in tutta Laitia.

I Rom vengono considerati con disprezzo e circo spezione.

Il Popolo Antico rappresentano l'alta società di Laitia, rispettati, venerati, amati e temuti; conoscono la lingua magica, talvolta usata dai draghi, ed i caratteri runici.

I Monaci rappresentano il clero e vengono trattati con ogni riguardo dalla popolazione.

I semi-umani vengono guardati con sospetto, gli umani non si fidano completamente di loro.

Gli abitanti dei Comuni rappresentano la classe medio-alta che popola i comuni.

Gli erranti vengono disprezzati e tenuti a distanza, puniti ed incarcerati volentieri.

1.2) Modalità di perdita della casta (errante).

Tutti i personaggi nascono con una casta, ma vi è un caso in cui un personaggio è al di fuori di ogni casta, e socialmente emarginato: l'errante. Costretto a vagare senza meta e perseguitato dalla sorte avversa, possiede un tiro del fato minimo (1d4) e non viene fornito di alcuna dotazione, tranne l'equipaggiamento base. Non possiede inoltre consapevolezza, rimanendo eternamente immaturo, né i livelli corrispondenti.

Si può divenire erranti per le seguenti cause:

1. Nascita o scelta di vita
2. Dimissioni dallo Sle
3. Orfano di padre
4. Emancipazione dalla schiavitù

Sotto il grado sociale dell'errante vi è solo lo schiavo.

1.3) Elenco personaggi e motivo dominante.

Suddivisi per casta:

Iperborei (coloro che usano l'arme)

- 1) Guardiano dell'equilibrio (Ordine)
- 2) Cacciatore (Sopravvivenza)
- 3) Paladino di tutti i confini (Difesa) - Libero Cavaliere
- 4) Capitano di Ventura (Gerarchia) - Struttura Cavalleresca Militare

Rom (coloro che usano l'inganno)

- 5) Giocoliere (Abilità)
- 6) Ladro (Scaltrezza)
- 7) Fattucchieri (Magia Nera) - (Occultismo\Satanismo\Necromanzia)
- 8) Pirata (Navigazione)

Popolo Antico (coloro che usano le arti magiche)

9) Evocatore (Evocazione) - (Luce\Buio\Natura\Caos\Illusione)

10) Alchimista (Alchimia)

11) Mago (Magia)

12) Druido (Natura)

Monaci (coloro che usano la parola)

13) Cavaliere della Fede (Religione Militante)

14) Predicatore (Taumaturgia)

15) Mistico (Misticismo)

16) Inquisitore (Ortodossia)

Semi-umani (coloro che non sono umani)

17) Draconiano (Ammaestramento)

18) Nano (Mondo Sotterraneo)

19) Angelo (Bene)

20) Demone (Male)

Abitanti dei Comuni (coloro che usano le arti produttive)

21) Mercante (Economia)

22) Artigiano (Tecnica)

23) Sapiente (Scienza)

24) Artista (Arte)

Personaggi non giocanti:

Extra-Rartiani

25) Adoratore della Dea Kali/Adoratore della Fenice Bianca (Forze Oscure/Positive)

26) Mutante (Mutazione)

Personaggi infimi:

Senzacasta

0) Errante (Vagabondaggio)

1.4) Caratteristiche dei nuovi personaggi e modifiche degli originali.

1.4.1) Guardiano dell'equilibrio.

A loro è affidato l'ordine interno di Laitia, possono difatti arruolarsi al sacro ordine Interno di Laitia (s.o.i.l.), che ha una retribuzione media superiore all'esercito. Anch'esso ha struttura gerarchica, ed i compiti assunti variano di importanza a seconda delle aree di competenza: Statale, Regionale, Provinciale, Cittadino, o guardiano di Villaggio. Altri possono invece prestarsi come guardie alla mercè di privati, od essere liberi avventurieri, pur conservando vivo il senso dell'onore e della protezione. Gli accomuna la grande mole e l'enorme forza fisica e morale, amanti dell'ordine e della disciplina sono sempre fedeli alle leggi di Laitia ed al loro signore. Non credono nelle arti magiche, verso le quali sono indifferenti od ironici, ma nelle loro braccia. Entrando nel Soil, vengono addestrati in varie discipline, come anche presso alcuni signori privati, con la differenza che nel Soil lavorano solo 8 clessidre giornaliere, tranne in casi di emergenza.

Aggiunte I liv. Consapevolezza: (Guardiano)

Se entrano nel Soil lavoreranno 8 clessidre lavorative giornaliere con reperibilità immediata (al suono delle campane o delle trombe) tranne che in missione, a 1 P.o. Mensili. Verranno addestrati a raccogliere indizi per investigazioni ed intrufolarsi tra bande criminali iniziando con l'1% di probabilità di riuscita.

Hanno funzione di sorveglianza e controllo in comuni, feudi o città e vengono gestiti da superiori. Chi entra nelle signorie private, riceve circa 1 Po mensile + vitto ed alloggio ma non ha orari, e viene iniziato alle stesse abilità. I liberi avventurieri non possiedono le sottocitate abilità.

II liv. Cons: (Sergente)

Hanno l'1% di essere nominati al grado di sergente, che può aumentare in caso di meriti speciali (investigazioni risolte, arresti, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nel soil. Nel Soil gestiscono gruppetti di guardiani di quartiere, o tutti i guardiani nei villaggi.

1 Po e 50 cei mensili e 5% Abilità di cui sopra più quella di coordinare le forze di grado inferiore.

Dotazione di elmo con pennacchio dei colori comunali e parastinchi marchiati con lo stemma comunale.

III liv. Cons: (Equilibrari)

Hanno l'1% di essere nominati al grado di equilibrari, che può aumentare in caso di meriti speciali (investigazioni risolte, arresti, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nel soil. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

Nel Soil coordinano vari sergenti, indagano su delitti ed attuano operazioni di spionaggio, possono porre il sigillo sui mandati di cattura.

2 Po mensili e 10% Abilità. Dotazione di scudo grande con stemma comunale.

IV liv. Cons: (Capitano)

Hanno l'1% di essere nominati al grado di capitani comunali, che può aumentare in caso di meriti speciali (investigazioni risolte, arresti, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nel soil. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

Hanno il 5% di possibilità di essere nominati capitani. Il loro compito sarà di controllare intere città e collaborano con altre, sono a completa disposizione del podestà come esercito comunale e lavorano 7 clessidre a girodi. 4 Po mensili e 15% abilità.

Dotazione di stendardo comunale (per le parate) ed armatura completa con stemma comunale.

V liv. Cons: (Capitano di Provincia)

Hanno l'1% di essere nominati al grado di capitani provinciali, che può aumentare in caso di meriti speciali (investigazioni risolte, arresti, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nel soil. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

Controllano intere provincie e collaborano con altre lavorando solo 5 clessidre a girodi. Chi è al soldo delle signorie non può superare questo livello. Tutti i guardiani dell'equilibrio guadagnano l'abilità del combattimento a mani nude (rissa) con 10% valore ed 1d6 danno che aumenta di 1d6 ad ogni livello successivo, nonché beneficieranno di +1 forza a livello, ingigantendo anche nelle dimensioni fisiche, nonché comparirà attorno loro un aura rosso corallo, che incuterà timore e rispetto.

20 Po mensili e 25% abilità.

VI liv. Cons: (Capitano di Regione)

Hanno l'1% di essere nominati al grado di capitani regionali, che può aumentare in caso di meriti speciali (investigazioni risolte, arresti, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nel soil. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

Controllano intere regioni e collaborano con altre.

80 Po mensili e 35% abilità.

VII liv. Cons: (Sottosegretario del ministro degli interni o Vice Guardiano di Laitia)

Hanno l'1% di essere nominati al grado di vice guardini di Laitia, che può aumentare in caso di meriti speciali (investigazioni risolte, arresti, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nel soil. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

Ve ne sono 4 e si occupano delle zone: Nord, Centro, Sud ed Isole (Ilcisia & Sgradena).

160 Po mensili e 45% abilità.

VIII liv. Cons: (Ministro dell'interno o Gran Guardiano di Laitia)

Hanno l'1% di essere nominati al grado di capitani comunali, che può aumentare in caso di meriti speciali (investigazioni risolte, arresti, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nel soil. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

Consigliere personale dell'imperatore, con camera vicino a quella imperiale ma più distante rispetto a quella del ministro della guerra.

500 Po mensili e 60% abilità.

1.4.2) Cacciatore.

Maestro di sopravvivenza in ambienti estremi, non riceve penalità o danni dal caldo e dal freddo estremo ed ha una pelle coriacea (-1 danni). Può resistere alla fame ed alla sete per due girodi senza ricevere penalità, anche per il sonno non riceve le penalità dei primi due girodi di assenza. Conosce l'arte del raddomante, ed è maestro d'armi e di tarachè. Può anche allenarsi alla forza da solo, con strumenti semplici che trova in natura ed addestrare animali.

I liv. Cons: 25% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

5% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

II liv. Cons: 30% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

10% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

III liv. Cons: 35% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

20% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

IV liv. Cons: 40% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

30% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

V liv. Cons: 50% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

40% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

VI liv. In poi +5% trovare acqua senza ausilio della bacchetta ed addestrare animali

Dotazione e doni:

I liv. Bacchetta da raddomante (restituita ad ogni livello)

Anello di Salomone (-5% addestrare se perso)

V liv. Fischio richiama animali (Richiama 1D6 animali 1 volta/girodi)

1.4.3) Paladino di tutti i confini.

Avventurieri dal cuore nobile e puro, possiedono il dono della mano magica, che rende temporaneamente magica un arma da loro utilizzata con la mano che usano come primaria. Essa

procurerà maggiore danno e sarà in grado di colpire gli spiriti. Al III liv eredita 1 ha di terreno in un quadrato di mappa a caso, nel suo comune di nascita.

1.4.4) Capitano di ventura. (SLE= Sacro Laitiano Esercito)

Come il Soil, anche lo Sle è presente in tutti i comuni, ma esternamente alla città, e dipende direttamente dal controllo imperiale. Il capitano di ventura è inserito in un ordine militare cavalleresco ben preciso, il cui capo supremo è il ministro della guerra e degli esteri, a cui giura fedeltà per tutta la vita. Ricevono un compenso mensile dallo Sle e risiedono nelle caserme dei comuni di nascita, tranne in caso di trasferimenti o missioni, dove si allenano costantemente uscendo solo per un girodi di riposo al mese, tassativamente entro i confini comunali. Il loro tirocinio da scudiero è solitamente molto duro, dopo il quale divengono cavalieri a tutti gli effetti, ma il trattamento d'onore è riservato agli abbienti, che possono permettersi le attrezzature. Ogni forma di tradimento o di insubordinazione è generalmente punita con l'impiccagione. Chi si dimette dall'esercito diviene automaticamente errante perdendo le particolarità della casta, tranne che non si arruoli in un esercito nemico o non diventi un ribelle, ricercato per alto tradimento. La loro gerarchia è rigidissima, se incontra un grado superiore al suo deve, se esso lo comanda, eseguire gli ordini, a meno che non siano autodistruttivi o immorali. Vengono utilizzati anche messaggi psionici per comunicare gli ordini ai cavalieri in missione.

Dal III liv. divengono maestri d'arme e possono allenare ed allenarsi all'abilità da soli, nonchè acquisiscono la possibilità di reclutare scudieri.

I Liv cons.(Scudiero): Il guardiano della porta darà loro la pergamena di tirocinio da consegnare al cavaliere, che li attenderà per tre girodi nella piazza del comune di nascita, dopodichè verranno condannati per alto tradimento. Una volta consegnata lo scudiero seguirà il cavaliere nella sua missione sino alla morte, se costui muore dovrà presentarsi al consiglio regionale dei cavalieri e richiedere un'altra pergamena di tirocinio. Lo scudiero potrà essere usato per trasportare armi ed oggetti del cavaliere, partecipare ai suoi combattimenti ed eseguire gli ordini. Il cavaliere deve garantire allo scudiero adeguata formazione, la minima sussistenza e dargli esempio di condotta leale e coraggiosa. Compenso spettante = 1 pasto al girodi dato dal cavaliere.

Carattere del cavaliere affidato (1D6): 1. Prode, buono ed onesto cavaliere.

2. Mercenario aggressivo.

3. Folle megalomane.

4. Cavaliere di nobile lignaggio, vanitoso e pignolo.

5. Cavaliere molto pio, convertito ai sacri protettori.

6. Cavaliere feudatario, che antepone i propri interessi.

II Liv cons. (Esploratore): Quando acquisisce un minimo di esperienza solitamente lo scudiero viene mandato a compiere ricognizioni pericolose, od incursioni suicide, per temprarne il coraggio. E' una fase molto delicata per l'aspirante cavaliere che dovrà dimostrare di possedere le giuste doti. Compenso spettante = 2 pasti al girodi dati dal cavaliere.

5% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

5% mappare la dislocazione di un esercito nemico

1% di prevenire le mosse di un esercito nemico

III Liv cons. (Cavaliere): Finalmente arriva la consacrazione al Sacro Laitiano Esercito, con la consegna della pergamena di iniziazione con il sigillo di cavaliere, se il cavaliere si rifiuta di consegnarla dev'essere denunciato al consiglio regionale dei cavalieri. La pergamena va consegnata al consiglio della regione ove ci si trova ed avverrà la cerimonia di iniziazione con un tatuaggio colorato alla spalla sinistra con il simbolo del Sacro Laitiano Esercito. Solo dopo la cerimonia, pagando 5 Po potrà ricevere l'equipaggiamento completo di: Cavallo tatuato con bardatura con il

simbolo dello SLE, spadone a due mani e spada con impresso il simbolo, armatura pesante e scudo grande con simbolo, balestra con faretra e 50 dardi, amuleto contro i pidocchi. Questi oggetti se smarriti od acquistati successivamente costeranno 50 po in blocco, mentre singolarmente il prezzo di mercato raddoppiato. Possono essere acquistati anche i pesi da allenamento portatili (riempiono 1 sacco grande) a 20 Po e libri di storia e di guerra a 5 po l'uno, tutto rigorosamente griffato col simbolo dello Sle. Verranno inoltre consegnate le 10 pergamene di iniziazione e l'anello con sigillo del cavaliere (se perso 5 po), con cui si possono arruolare gli scudieri tra la popolazione, per un massimo di 10 contemporaneamente. Sulla pergamena sarà posto il nome del cavaliere e dello scudiero, con data inizio e fine tirocinio, e con timbro del sigillo. Le pergamene filigranate e timbrate dal consiglio regionale possono essere richieste ad 1 po ciascuna. Solo a questo livello si apprende completamente come localizzare le caserme, e si viene assegnati alla caserma del proprio comune. Compenso spettante = sussistenza (40 pasti) + 1 po mensile

15% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

15% mappare la dislocazione di un esercito nemico

5% di prevenire le mosse di un esercito nemico

5% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro

la sussistenza come da compenso

IV Liv. (Gran cavaliere): 25% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

25% mappare la dislocazione di un esercito nemico

15% di prevenire le mosse di un esercito nemico

10% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro

la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = sussistenza (40 pasti) + 2 po mensile

V liv. (Sacro cavaliere): 35% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

35% mappare la dislocazione di un esercito nemico

25% di prevenire le mosse di un esercito nemico

15% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro

la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = sussistenza (40 pasti) + 3 po mensile

VI Liv. (Comandante comunale): Gli compete l'organizzazione della difesa nel territorio comunali, esclusivamente di controllo imperiale. Chi raggiunge il livello ha l'1% annuo di essere nominato al grado di comandante comunale, che può aumentare in caso di meriti speciali (battaglie vinte, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nello sle. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

40% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

40% mappare la dislocazione di un esercito nemico

35% di prevenire le mosse di un esercito nemico

20% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita

loro la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = vitto ed alloggio in villa fortificata + 20 po mensili

Forze a disposizione = 1D6 commando da 20 cavalieri

VII Liv. (Comandante provinciale): Gli compete l'organizzazione della difesa nei territori della provincia, esclusivamente di controllo imperiale. Chi raggiunge il livello ha l'1% annuo di essere nominato al grado di comandante provinciale, che può aumentare in caso di meriti speciali (battaglie vinte, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nello sle. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

60% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

60% mappare la dislocazione di un esercito nemico
45% di prevenire le mosse di un esercito nemico
30% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro la sussistenza come da compenso
Compenso spettante = vitto ed alloggio in castello + 100 po mensili
Forze a disposizione = Tutti i commando dei comuni amministrati (Val. medio 4000 cavalieri) + 1 compagnia da 1000 cavalieri nella capitale di provincia

VIII Liv. (Comandante regionale e presidente del consiglio dei cavalieri regionale):

Gli compete l'organizzazione della difesa nel territorio regionale, esclusivamente di controllo imperiale. Chi raggiunge il livello ha l'1% annuo di essere nominato al grado di comandante regionale, che può aumentare in caso di meriti speciali (battaglie vinte, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nello sle. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

70% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico
70% mappare la dislocazione di un esercito nemico
55% di prevenire le mosse di un esercito nemico
40% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro la sussistenza come da compenso
Compenso spettante = vitto ed alloggio in fortezza collinare + 1200 po mensili
Forze a disposizione = Tutte le forze delle provincie amministrate (val. medio 25000 cavalieri) + 1 Battaglione da 5000 cavalieri nella capitale di regione

Macroregioni militari: Lo Sle divide Laitia in tre macroregioni (Nord, Centro, Sud) amministrate dai 3 vice-ministri della guerra e degli esterni (Esteri), ai diretti ordini del ministro della guerra.

IX Liv. (viceministro della guerra e degli esterni (esteri)):

Gli compete l'organizzazione della difesa nella macroregione, esclusivamente nei territori di controllo imperiale. Chi raggiunge il livello ha l'1% annuo di essere nominato al grado di viceministro, che può aumentare in caso di meriti speciali (battaglie vinte, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nello sle. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

80% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico
80% mappare la dislocazione di un esercito nemico
65% di prevenire le mosse di un esercito nemico
50% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro la sussistenza come da compenso
Compenso spettante = vitto e feudo nel centro della macroregione + 10000 po mensili
Forze a disposizione = Tutte le forze delle regioni amministrate (val. medio 200000 cavalieri) + 1 Onda da 50000 cavalieri

X Liv. (ministro della guerra e degli esterni (esteri) di Laitia; è il livello massimo raggiungibile):

Gli compete l'organizzazione della difesa di Laitia e le questioni legate ai paesi esterni, è sotto diretto controllo dell'imperatore. Chi raggiunge il livello ha l'1% annuo di essere nominato al grado di ministro della guerra, che può aumentare in caso di meriti speciali (battaglie vinte, missioni compiute, ecc.) +1% ogni anno di permanenza nello sle. Per assumere questo grado si deve superare tutti i gradi precedenti.

95% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico
95% mappare la dislocazione di un esercito nemico
75% di prevenire le mosse di un esercito nemico

60% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro la sussistenza come da compenso
Compenso spettante = vitto ed alloggio accanto alle stanze imperiali, trattamento da consigliere personale + 50000 po mensili
Forze a disposizione = Tutte le forze delle macroregioni (Val. Medio 750000 cavalieri) + 1 onda da 250000 cavalieri = circa 1000000 di cavalieri corrispondenti

Caratteristiche: 3 tiri For

3 tiri Int

3 tiri Ab

3 tiri TdF

III Liv. +3% Cdc +1 Lv permanente

IV Liv. +2% Cdc +2 Lv permanente

V Liv. +5% Cdc +5 Lv permanente +1 TdF

VII Liv. +5% Cdc +5 Lv permanente +1 TdF +1 For +1 Ab +1 Int

VIII Liv. +5% Cdc +5 Lv permanente +1 TdF +1 For +1 Ab +1 Int

IX Liv. +5% Cdc +5 Lv permanente +1 TdF +1 For +1 Ab +1 Int

X Liv. (Livello massimo) +10% Cdc +10 Lv permanente +2 TdF +2 For +2 Ab +2 Int

Dotazione e doni:

III Liv: - 10 pergamene d'iniziazione

IV Liv: - Cavallo purosangue

V Liv: - Anello benedetto (+1% Cdc) con 1 locco di pietra a caso + scudo crociato cor. -2

VI Liv: - Villa fortificata (adiacente alle mura comunali)

- Servo nano personale

VII Liv: -Castello (Nel capoluogo di provincia)

VIII Liv: -Fortezza (Nel capoluogo di regione)

-Schiavo/a biondo/a personale

-Attrezzature per accampamento

IX Liv: - Feudo (Nel capoluogo con maggiore popolazione della macroregione) di 100 Ha (Un quadrato di mappa)

- 12 fattorie con 120 servi della gleba su una superficie di 60 Ha produttore 1200 pasti al mese

- Ladro-spia fedele consigliere personale

- 10 draconiani alati personali

- 1 Sapiante personale

- 10 artigiani personali

X Liv: - Magazzino ed armeria imperiale (che soddisfa la sostituzione dello 0,5% annuo delle armi nello SLE) con 15 artigiani fabbri statali (pagati dall'imperatore) produttori 5000 spade annue = 5000 po

- Attrezzature per accampamenti dello SLE

- Sigillo imperiale per gli esterni (esteri)

- Mappa geo-politica di Rarte

- Enciclopedia di Babilonia (Millenni di conoscenze su Rarte)

- 10000 po

- Mantello con 5 locchi di ogni pietra preziosa (pesantissimo per cerimonie) dona ogni bonus delle pietre raddoppiato

- Elmo romano d'oro, dona +1 Conoscenza e capacità extrasensoriali (Messaggio psionico, telecinesi e vista attraverso pareti) con tiro conoscenza una volta a girodi

- Lancia sacra (incute terrore e rispetto) -10% Cdc avversari Danno 4D6+5 + Emorragia +2 danno cumulabile ogni turno (può essere bloccata solo magicamente)

Se scagliata colpirà automaticamente fino a g 3 tornando velocemente nelle mani del lanciatore. Se utilizzate immoralmente si ritorcerà contro il ministro colpendolo una volta, per poi tornare ad essere una lancia comune.

- Anello allenamento automatico di tutte le caratteristiche, durante il sonno

- Unicorno alato personale

- Feudo costiero con porticciolo attrezzato per riparazione e costruzione navi, adiacente al palazzo imperiale di 5000 Ha pianeggiante con 1000 fattorie e 10000 servi della gleba produttori 100000 pasti/mese e 100 ha boschivo produttori 2000 Kg/legno mensili con 250 cave perpetue (colate laviche annuali) di ferro produttori 25000 Kg/Ferro annuo e 25 cave perpetue di carbone produttori 2500 Kg/carbone annuo destinate totalmente al fabbisogno dell'armeria imperiale, lavoratori 50 nani statali (pagati dall'imperatore)

- Saggio Levriero parlante

- Armatura romana d'oro -10 Danno

- 100 Galeoni da guerra (100 posti + capitano + stiva per 1000 sacchi grandi, Danno 1500, Corazza 60) con rostro dorato (danno 1D6x100+100, lanciare abilità e conoscenza per usarlo, solo un colpo poi arrembaggio) e con 4 colubrine ciascuno (A prua, poppa, babordo e tribordo) (Occorrono 3 uomini ciascuna per il funzionamento, danno 1D10x100, lanciare forza e conoscenza per usarla) e 10 palle di cannone a colubrina (1 sacco grande ciascuna)

Tot. posti rimanenti ciascun galeone 100 - (4 colubrine x 3 posti= 12 posti) = 88 posti rimanenti + capitano e 1000 sacchi grandi - (10 palle x 4 colubrine = 40 sacchi utilizzati) = 60 posti sacco in stiva

- 100 Draconiani alati aviatori con 10 pietre esplosive magiche ciascuno: possono essere sganciate dall'alto provocando 4D6+2 per un raggio di 50 cb

- 50 artigiani a disposizione

- 10 sapienti disponibili

- 10 ladri spia disponibili per spionaggio e diplomazia

- 10 schiavi personali

- 10 guardiani dell'equilibrio del V liv con 10 pegasi (cavallo alato volante), come guardie personali del corpo.

- 10 unità servili per ogni casta rimanente (Tranne extra-rartiani, Draconiani alati, capitani di ventura, ladri, guardiani dell'equilibrio, sapienti ed artigiani)

- 2000 erranti per lavori faticosi, pericolosi o di bersaglio

- Globo di Marte, utilizzabile una sola volta, per vincere gloriosamente una battaglia già persa. Mentre si può anche utilizzare sempre come globo per vedere gli spostamenti nemici.

- Globo magico, con il diametro di un cubito, solitamente tenuto nella camera, per visualizzare ogni punto di Rarte a richiesta per una clessidra a girodi.

- Dragone del Suvesio, è invocabile una volta all'anno anche in caso di sconfitta, esce dal famoso vulcano della Piamanca per partecipare alla battaglia (Tempo di apparizione variabile, alla velocità di un drago alato dal vulcano al luogo della battaglia):

P.20 A.15 I.20 Cost. 1000 (Abilità rigenerazione recupera +10 cost a clessidra) Cor. 20 Ram 20 Danno 1D100+100 per schiacciamento ed incendio di raggio 100 cb su fischio e direzione del ministro. Tutti gli uomini a disposizione sopracitati sono statali, e vengono pagati dall'imperatore, senza gravare sul budget personale del ministro, escluso aggiunte personali.

Eredità: come Iperborei ma si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 1

III liv= 3

IV liv= 1

V liv= 1

VI liv= 2

VII liv= 1

VIII liv= 2
IX liv= 3
X liv= 10

Compagnia degli avventurieri.

Sono commandos di cacciatori e sapienti, assoldati al servizio del ministero della guerra, con mandato esplorativo nei luoghi più reconditi di Rarte per mappare i luoghi. Le loro spedizioni pionieristiche sono spesso senza ritorno, ma in caso di buon esito vengono loro tributati tutti gli onori e le ricompense adeguate.

1.4.5) Ladro.

Viene aggiunta la particolarità “cleptomania”, che dimezza la durata della prigionia ed esclude il passaggio alla fase di purificazione dell'anima per l'esclusivo reato di furto, essendo insito nella loro cultura e fonte di sostentamento. Inoltre il tiro del fato annuo per gli esiti delle ricerche a proprio carico ottiene un +3.

1.4.5.1) Servizi segreti laitian (SSL).

E' un ente segreto composto principalmente da esperti ladri che lavorano come spie al servizio dell'imperatore. Esperti di travestimenti, diplomazia e sabotaggi contribuiscono anche alla sicurezza di Laitia neutralizzando le spie straniere. Vengono talvolta assoldati anche da podestà e signori, per acquisire informazioni o danneggiare un nemico, più frequente l'utilizzo per controspionaggio. I ladri-spia hanno le stesse caratteristiche e percentuali del ladro, e possono effettuare le seguenti azioni:

1. Spiare un comune od un feudo (intrufolandosi nel personale) tempo di esecuzione = permanente
2. Controspionaggio (controllare, individuare e neutralizzare una spia nemica) tempo di esecuzione = permanente
3. Sabotaggio edifici (danneggia notevolmente i comuni, se distrugge edifici indispensabili fa sorgere l'anarchia) tempo di esecuzione =
 - edifici accessori 1 mese dimezzando il tempo ogni altra spia utilizzata
 - edifici indispensabili 4 mesi dimezzando il tempo ogni altra spia utilizzata
4. Incita una rivolta, tempo di esecuzione = -5 ordine comunale al mese, raddoppiati ogni altra spia utilizzata
5. Acquisisci informazioni e tecnologie (se presenti), tempo di esecuzione = variabile
6. Visualizza stato comunale (Valori cittadini, edifici presenti, situazione generale), tempo di esecuzione = 5 girodi

Chi ha lavorato per i servizi segreti almeno un mese può raggiungere al V livello di consapevolezza l'80% delle proprie abilità, +5% ulteriore ogni livello continuando ad operare almeno un mese all'anno. Se assoldati per controspionaggio l'eventuale neutralizzazione del nemico è considerata legittima difesa.

1.4.6) Giocoliere.

A questo personaggio non viene apportata alcuna modifica rispetto al manuale originale.

1.4.6.1) Circo itinerante.

Solitamente i giocolieri si esibiscono in giuochi d'ogni tipo, vagando da comune a comune. Se non sussistono divieti particolari in città, il giocoliere potrà richiedere il permesso di esibizione al costo di 50 cei a girodi, sino ad un massimo di 5, mentre non potrà esibirsi più di una volta all'anno nello stesso comune. Esibirsi senza permesso equivale a disturbo della quiete pubblica e viene trattato come reato lieve. Il ricavo delle attività circensi all'aperto, in caso di esibizione riuscita, equivale ad

1 ceo x 1% popolazione comunale a girodi elargito in donazioni. Qualora venga installato un tendone da circo con ingresso a pagamento il guadagno è variabile a seconda della situazione.

1.4.7) Fattucchiere.

Dal V liv. diviene di credo Mitraico e potrà scegliere una delle seguenti scuole di magia nera. Una volta scelta una scuola si devono finire di imparare tutte le magie, al ritmo di una l'anno, prima di passare ad un'altra, solo nel caso di scelta del satanismo (alla fine obbligata) si passerà al credo Satanista con il quale non si potrà più entrare in chiese o luoghi sacri (si cimitero ed orfanotrofi) pena convulsioni fortissime con impedimento motorio (-5 Lv a Clessidra ed Ab. scesa a 5), nonché si verrà feriti dall'acqua benedetta (-5Lv. al litro), e nel caso venghino scacciati i demoni si morirà all'istante. Dopo il V liv diverranno nemici giurati del Nuovo Culto e non potranno più essere convertiti, e se venissero scoperti ad effettuare fatture, verranno ricercati dai Cavalieri della Fede del Soil, condannati e bruciati al rogo (v.diritto di Laitia). Possiedono una naturale disposizione alla malvagità, per cui non perdono consapevolezza per azioni amorali od illegali.

Aggiunte al grimorio per il II liv:

1) Comunione onirica.

Bastano due piume d'oca sotto il cuscino di ciascuna delle persone interessate, che dovranno dormire sopra per un'intera notte, al mattino intingerle in una bacinella con acqua e sangue (-1 lv) degli stessi. Farla riposare una notte di plenilunio assieme a peli di capra, legno di crocefisso antico, peli di gatto nero e lingua di rospo. Inserendo le piume in due cuscini, doneranno la capacità di comunicare nel sonno a chi li possiede, tramite l'incontro in una parallela realtà d'un sogno comune, a qualsiasi distanza si trovino.

Aggiunte al grimorio per il III liv:

1) Rospo canterino.

Prendere un grosso rospo facendogli deglutire un ostia consacrata, poi strozzarlo in una notte senza luna. Andrà riposto in un luogo di passaggio del bersaglio desiderato in modo che vi transiti abitudinarmente per 5 girodi. Dopo tale periodo lo sventurato comincerà a sentire una gracitante voce interna che gli ricorderà insistentemente e per tutto il girodi misfatti e peccati perpetrati, anche inesistenti, nonché ricordi spiacevoli, portandolo alla follia od al suicidio.

2) Controfattura per rospo canterino.

Dissotterrare il cadavere del rospo da ove riposto, sciacquarlo e prepararlo fritto con limone e prezzemolo, ponendolo in un sacchettino con terra di cimitero. Lo sventurato dovrà ingoiare il sacchetto intero che gli procurerà atroci dolori intestinali per 1 girodi (-5 lv) dopo il quale non udirà più alcuna voce.

Elenco Scuole di magia nera e relative fatture:

- Cartomanzia.

1) Tarocchi: Occorre un mazzo di tarocchi, con i quali è possibile prevedere un evento futuro, una volta a girodi.

- Cabala.

1) Golem di argilla: Bisogna plasmare un golem di circa un cubito con 10 pondi di argilla e 10 pondi di cera, e porre sulla sua fronte la scritta "Emet", soffiandogli in bocca. Da quel momento prenderà vita e diventerà il servo personale del fattucchiere. Il golem ha F. 18 A. 8 C. 5 Ram 20 Cost. 31 Cor.-1 att. 10. Il golem crescerà annualmente di un cubito, per farlo tornare sabbia basterà cancellare la E di Emet, sulla fronte. Se ne può creare uno all'anno.

- Necromanzia.

1) Anima morti: Basterà recarsi al cimitero ogni plenilunio, ed aprire una tomba pronunciando “Mors Mortis” e gettando per terra vischio e peli di gatto, ne uscirà 1D6 zombie, bisogna però riuscire in un tiro int per controllarli e porli sotto il proprio dominio, altrimenti attaccheranno il fattucchiere.

2) Controllo mentale: Bisogna fissare una persona con un pendolo inzuppato nelle interiora di pipistrello e riuscire un tiro abilità, in caso di fallimento rimarrà incantato il fattucchiere per un girodi, in caso di riuscita essa rimarrà nel potere del fattucchiere per un girodi.

3) Trasferimento psichico: Dopo aver legato due persone ad un altare sconsacrato, una sopra l'altra faccia a faccia spolverando sopra terra di cimitero e vervena, pronunciando “Mens sana in corpore disciolto”, e le menti delle due persone si scambieranno, con tutte le relative caratteristiche. Si può effettuare una volta all'anno.

- Paranormale.

1) Telecinesi: Basterà fissare un oggetto di massimo 10 kg. che esso si muoverà di massimo 10 cubiti, si può effettuare una volta a girodi.

2) Vista raggi X: Permette la visione attraverso i muri una volta a girodi.

3) Trasmissione del pensiero: Permette un messaggio psionico verso una persona, il fattucchiere dovrà concentrarsi sul destinatario e sul contenuto. Si può effettuare una volta a girodi.

4) Lettura del pensiero: Permette al fattucchiere guardando negli occhi una persona di leggerne le intenzioni, può effettuarlo una volta a girodi.

5) Controllo funzioni vitali: Permette al fattucchiere di rimanere tre girodi senza mangiare, bere o dormire. Può effettuarlo una volta al mese.

- Satanismo.

1) Forgiare componenti rituali: Per praticare qualsiasi opera di satanismo occorre un feticcio da tenere al collo, che consiste in un fallo di ferro incrostato di cera, bollito nel vino con lavanda e semi di melograno, in una notte di luna piena. Può essere utilizzato una sola volta e poi dev'essere mangiato, pena la maledizione. Si può creare una volta al mese, ed è una tappa obbligata per procedere agli altri malefici satanici, senza di esso non si sortiranno effetto.

2) Forgiare sigillo satanico: Occorre un bollo da pergamena, bollito in vino con peli di barba di capra, in una notte di luna piena. Con questo si può marchiare le persone sino a sette volte, facendole divenire sataniche.

3) Patto diabolico: In una notte di luna piena si deve legare un cadavere ancora caldo ad un altare sconsacrato, e con uno stiletto staccargli il cuore e bruciarlo in un calice con una zampetta di martora dicendo “prendilo tu questo frutto amato”. Questo causerà un patto diabolico che sottrarrà un anno di età al fattucchiere.

4) Evocare Demoni: Bisogna disegnare con sabbia di cimitero, un cerchio con una stella a cinque punte iscritta all'interno, poi ponendo al centro un sigillo satanico e pronunciando la parola “Sient'ammè!”, apparirà un demone al vostro servizio per la durata di un girodi.

5) Porta infernale (Canale del caos): Il fattucchiere dovrà costruire una porta ad arco con materiale proveniente da una chiesa, ed iscrivere sull'architrave "Valves", pronunciando magiche parole. Si creerà una porta dimensionale della durata di 1 Cl, chiunque attraverserà l'arco diverrà satanista, subendo i seguenti effetti (1D3):

1. Comparsa di ali. (Capacità di volare)
2. Indurimento della pelle. (-2 Armatura).
3. Capacità di sputar fuoco. (4D6+2 una volta il girodi, anche in combattimento).

Una volta aperta una porta infernale si deve provare il Tdf, se fallisce si ha la fuoriuscita del demone Argos, incontrollabile. Si può effettuare una volta al mese.

6) Possessione diabolica: Occorre il sigillo satanico, da pestare in un mortaio con peli di cane, mandragora, ed un capello, sangue, o altro appartenente al destinatario della fattura. Il residuo va posto dove la persona passa spesso, almeno sette volte al girodi per un mese, terminato il quale diverrà satanista. Dopo si incamminerà verso di voi come uno zombi e diverrà vostro schiavo per l'eternità, mantenendo le proprie caratteristiche. Se il fattucchiere muore la persona torna libera.

- Spiritismo.

1) Trance medianica: Occorrono almeno due persone, compreso il fattucchiere, che sedendosi ad un tavolo per un'intera notte di luna piena, e concentrandosi su una domanda, verranno soddisfatti della stessa prima dell'alba da una voce sconosciuta.

2) Scacciare spiriti: Creando un amuleto pestando peli di barba di capra, di cane, vischio, mandragora, verbena, cera, ali di pipistrello, una lucertola affogata nell'urina e lavanda mentre il fattucchiere si rispecchia nudo in uno specchio in una notte di luna piena, pronunciando "Mannaggia, mannaggia!". Il tutto verrà poi posto in un sacco a spalla e posto ad asciugare, dal mattino del girodi successivo il sacco-amuleto sarà pronto, e allontanerà a tre cubiti di distanza tutti i tipi di spiriti da chi lo possiede, per la durata di un anno.

3) Pranoterapia: Occorre un artiglio di felino feroce, bagnato nel sangue di gatto, con un gufo che assiste rispecchiato da uno specchio, pronunciando "Aiutamammè!" il fattucchiere ferirà una persona legata e ne berrà il sangue, recuperando tutti i punti di lv, facendoli perdere alla vittima.

- Alchimia nera (può essere praticata anche da un alchimista del 7° liv.)

Pozione per creare Basilischi:

"In una cella sotterranea rivestita da pietre su ogni lato e con due piccolissime finestrelle per la luce, si pongono due galli adulti e si alimentano a sufficienza. Trascorso un po' di tempo, a causa del caldo e della pinguetudine, essi copulano deponendo uova. Tolti i galli, queste uova devono essere fatte covare da rospi nutriti a pane; quando le uova si schiudono nascono semplici pulcini, ai quali però spuntano dopo sette giorni code di serpente: a questo punto essi entrerebbero immediatamente nella terra, ma la pavimentazione lo impedisce. Questi pulcini-rettili devono essere quindi messi in vasi di bronzo dall'imboccatura stretta, forati da piccoli buchi chiusi da tappi di rame. I vasi vanno sepolti così che i pulcini si nutrano della sola terra per sei mesi. A questo punto si disseppelliscono i vasi e si mettono sul fuoco finché i piccoli basilischi non sono completamente bruciati: con la polvere macinata dei basilischi, unita a un terzo di sangue essiccato e macinato di uomo dai capelli

rossi, e temprata con aceto molto forte in un recipiente pulito entro una gabbia coperta da un telo, in una notte di plenilunio, pronunciando: "Basiliscum Basilicus". La Gabbia verrà immersa in foglie di Basilico fresche sino al pleniluno successivo, quando le foglie saranno seccate. Entro la gabbia avrete un Basilisco, non guardatelo negli occhi: è maledetto!"

1.4.8) Pirata.

La pirateria nasce assieme alla navigazione, sia illegalmente sia entro tolleranti norme per i corsari, che aiutano lo Sle a difendere le coste laitiane dalle invasioni straniere. Padroni dei mari, affrontano ogni tempesta con cuore impavido, grazie alle loro capacità anfibie e l'affinità con l'elemento acqua. Solo le branchie li differenziano dagli altri umani, particolare che riescono facilmente a nascondere, essendo site dietro le orecchie. Come tutti i rom sono malvisti e temuti, soprattutto dai mercanti che si avventurano in acque ostili per i loro commerci, ma vengono anche ricercati per le loro innate abilità di navigatori. E quando si alza il vento, il loro primo pensiero è: salpare!

Caratteristiche:

Meglio di 2 tiri 3d6+2 For, Ab, Tdf

Navigazione (Consente la guida di qualsiasi nave ed un ulteriore Tdf per gli incontri se fallito)

Affinità dei venti (-1 al tiro intensità del vento, la direzione può essere considerata come proveniente da quelle adiacenti; es. un NO può considerarsi anche sia come N o come O)

Anfibio (consente di nuotare senza tiro For e con Tdf mensile per incontri, necessita comunque di bere acqua dolce)

Nascita in un comune portuale

Dotazione di una zattera, 2 eredità del ladro ed 1 del giocoliere

Anima corsara (non riceve condanne né perdita di consapevolezza da distruzione, rapina e cattura di navi straniere)

I liv: 20% di disegnare carte nautiche

20% di seguire una rotta navale attraverso osservazioni astronomiche

II liv: 30% di disegnare carte nautiche

30% di seguire una rotta navale attraverso osservazioni astronomiche

III liv: 40% di disegnare carte nautiche

40% di seguire una rotta navale attraverso osservazioni astronomiche

IV liv: 60% di disegnare carte nautiche

60% di seguire una rotta navale attraverso osservazioni astronomiche

V liv: 70% di disegnare carte nautiche

80% di seguire una rotta attraverso osservazioni astronomiche

VI liv in poi: +10% abilità

In caso di cielo notturno coperto, l'abilità di seguire una rotta non può essere utilizzata.

Dotazione e doni:

I Liv. consapevolezza (naufrago):

- zattera e bandiera di famiglia autorizzata dal ministero marittimo con pergamena di corsa
- cannocchiale dorato (sino a 200 cub)
- sestante (-5% seguire rotta se perso)
- corda 20 cub con ancorotto
- corda 10 cub con amo da pesca
- Bussola (rende automatica l'abilità di seguire rotta navale)

- 5 pergamene ed inchiostro

II Liv. consapevolezza (mozzo): - barca piccola ed una scimitarra

III Liv. consapevolezza (marinaio): - barca media, un pappagallo parlante ed uno schiavo/a

IV Liv. consapevolezza (capitano): - servo nano (poco costoso) per le pulizie
- cannone a molla con 10 palle

V Liv. consapevolezza (ammiraglio): - galeone e 49 schiavi

Le imbarcazioni ricevute in dotazione saranno ormeggiate al porto del comune di nascita, solo in Brumia (unica regione senza sbocco sul mare) verrà ormeggiata sul lago Menotrasì.

Eredità:

I liv: 2 del ladro ed 1 del giocoliere

Ogni livello successivo alternativamente 1 del ladro ed 1 del giocoliere

Inibizioni: Non portano armi od armature pesanti

1.4.(9.10.11.12) Casta dei maghi e mana.

I maghi sono la casta più potente ed importante di Laitia, professano l'antico culto pagano e sono conoscitori dei linguaggi arcaici. Il loro mondo si poggia su un ancestrale fonte di energia: il mana. Esso si manifesta nella sfera psichica dell'inconscio e del fantastico, e diviene tanto più forte quanto più il mondo fantastico si allontana dal mondo reale. I maghi attingono a questa fonte essenziale per produrre incantesimi, e possono incrementarla dedicandovi la loro stessa vita. I maghi ed i druidi oltre al livello vitale (lv) possiedono il livello di mana (lm). Il mana è una forza che permea tutta Rarte, maggiormente concentrata in alcune zone magiche, come Atlantide, od in punti di congiuntura geomantica. E' presente nelle creature fantastiche in relazione alla loro importanza e nei luoghi da essi frequentati. Si cristallizza anche nelle pietre preziose, importanti fonti di mana e di potere, tranne nell'onice (o pietra maledetta) che ne è privo. Infine una minima presenza si rivela anche nell'acqua e nella natura, specialmente incontaminata.

Livello di mana, recupero psichico e relative modifiche al manuale originale.

Il mana è posseduto solo dalla casta dei maghi e dei druidi, ed è uguale al lv. Rispetto al manuale originale gli incantesimi avranno il costo in lm anzichè lv. All'aumentare del lv permanente anche il livello massimo di lm crescerà parallelamente. Non verrà recuperato assieme al lv, ma potrà essere incrementato volontariamente trasformando un punteggio desiderato di lv in lm, nonchè andrà ad aumentare automaticamente qualora un guadagno di lv ecceda il livello massimo. Se il lm arriva a zero non si potranno lanciare incantesimi, mentre se diventa negativo viene automaticamente prelevato lv sufficiente per riportarlo a zero. Sacrificando un punto permanente di caratteristica si recupererà +10 lm, egualmente se l'aumento del tdf eccede il punteggio massimo di 20. Il mana potrà essere recuperato anche di un punteggio uguale ai punti incontro guadagnati incontrando creature fantastiche. Mentre in caso di transito nelle seguenti tipologie di terreno aumenterà di +1 a girodi: montagna, bosco, lago, riserva, fiume e ghiacciaio e di +3 in hic sunt draco e nebbia magica, nonchè in luoghi particolari od incantati. Le pietre preziose consentono di recuperare lm aumentandolo del valore di 1 locco a girodi, qualunque sia la quantità posseduta, tranne l'onice. Con la collana millepietre, possedendo tutte le tipologie di pietra, si avrà +40 lm a girodi. Infine il possesso di artefatti magici donerà +1 lm/girodi mentre le pietre di mana +7 lm/girodi.

1.4.9) Evocatore.

Per evocare devono tracciare a terra un cerchio con la stella a 5 punte inscritta, tutte le evocazioni una volta finito il loro tempo di permanenza scompaiono da sole senza bisogno di essere ricacciate, tranne al I liv. di consapevolezza quando si avrà la stessa percentuale usata per evocare. Al II liv. un'entità può essere immediatamente ricacciata qualora non sia di gradimento. Esistono cinque scuole di evocazione: della luce, delle tenebre, del caos, della natura e dell'illusione. Al momento della dotazione del cerchio dell'evocazione, che recherà la scuola d'appartenenza, dovranno scegliere definitivamente la loro scuola. Dopo averlo indossato comparirà anche uno spiritello che soggiornerà spesso sulla spalla dell'evocatore, per sancirne l'appartenenza ad una scuola. Lo spiritello è incorporeo ed ha la sola funzione estetico rappresentativa. Il cerchio dell'evocazione cinge la fronte degli evocatori, e non può più essere tolto, donando loro rispetto e nobiltà, e garantendo l'accesso ad ogni comune di Laitia e nella maggior parte dei luoghi. Un gruppo di 5 evocatori, appartenenti ciascuno ad una scuola, viene denominato Stellium e permette di evocare il guardiano delle grotte su Laitia, con esiti imprevedibili, nella notte di capodanno. L'evocazione deve avvenire disegnando una grande stella a cinque punte, e ponendo ciascun evocatore ai vertici della stessa, riuscendo ciascuno nella propria arte evocatoria, faranno apparire l'immagine del custode al centro, che sosterrà per una durata a lui gradita.

Le scuole di evocazione sono le seguenti:

Scuola della luce (divinità benefiche, vedi manuale originale): Colomba con aura luminosa

Scuola delle tenebre (divinità malefiche, vedi manuale originale): Corvo

Scuola del caos (divinità caotiche del fuoco): Diavoleto

Scuola della natura (divinità naturali della terra): Scimmietta

Scuola dell'illusione (divinità illusorie dell'aria e delle acque): Folletto

Nelle scuole del caos, della natura e dell'illusione, per verificare l'entità evocata si tira 1D100:

con il 17 o meno si avrà un'entità di alto rango, da 17 a 51 si avrà un'entità di medio rango e con un numero superiore a 51 un'entità di basso rango. Poi si tira 1D5 per verificare quale entità è stata evocata. Le entità possono essere colpite solo con armi magiche, causandone la loro ira.

Evocazioni della scuola della Natura e loro durata=

Basso rango: 1. Folletto spione Cl.5 Utile per lo spionaggio Entità libera: Folletto insopportabile

2. Serpente seppia Cl. 3 Richiama a sé 1D6 Anfesibene E.L: Mantide gigante

3. Piagnone Cl.3 Nuvoletta che piangendo crea pozzanghere che rallentano il movimento ed impediscono la fuga E.L: Mostro di fango

4. Muratore pazzo Cl.6 Crea muri di pietra e roccia dove richiesto, i quali crollano appena scompaie E.L: Gigante di pietra

5. Sciapode argentato Cl.6 Può creare terremoti roteando e sbattendo il piede a terra E.L: Nano flautolento

Medio Rango: 1. Spirito d'Ercole Cl.10 Aggiunge +2 alla For E.L: Ercole arrabbiato

2. Ragno d'oro Cl.3 Imprigiona prede che falliscono il Tdf o la Ram E.L: Ragno falciatore

3. Cuoco di vino Cl.2 Crea pasti succulenti e deliziose bevande E.L: Cuoco untore

4. Orso celtico Cl.10 E' un orso da guerra con P.18 A.15 I.13 Cor.-1 Cost=46 Attacco 15 Ram 20 E.L: Orso da guerra nemico

5. Schiavo portapietre Cl.10 Crea sentieri e ponti istantanei, che scompaiono assieme a lui E.L: Errante manovale

Alto rango: 1. Dottor ditino Cl.1 restituisce tutto il liv vitale E.L: Maschera nasuta volante

2. Querciolo Cl.5 Folletto robusto appiattito che si getta sull'evocatore per difenderlo dotandolo di Cor-5 E.L: Quercia assassina

3. Gigante di roccia Cl.10 Sposta, schiaccia e trasporta qualsiasi cosa E.L: Nanerottolo

4. Gimmi lucertola Cl.1 regala un basilisco ingabbiato E.L: drago terrestre

5. Dottor datura Cl.2 Aumenta 1D6 anni l'età di una persona indicata o dello stesso evocatore, può essere utilizzato una sola volta a chiamata

Evocazioni della scuola del Caos e loro durata=

Basso rango: 1. Leone da guerra Cl.10 P.15 A.18 I.13 Cor.-1 Cost=46 Attacco 15 Ram 20 Entità

libera: Leone feroce

2. Pallino di fuoco Cl. 5 lancia palle di fuoco verso i nemici dell'evocatore causando un +5 danni a turno E.L: Palla di fuoco impazzita
3. Demone della porta Cl.5 Permette l'apertura della porta infernale (V.Fattucchieri), può essere utilizzato una sola volta a chiamata E.L: Gran Demone
4. Cocatrice Cl.3 Grossa gallina che ha il 20% a clessidra di pietrificare con lo sguardo E.L: Canarino
5. Vulcano Cl.6 Fabbro divino che può creare qualsiasi oggetto ogni clessidra, che però scompare assieme a lui E.L: Piccolo vulcano eruttante

Medio Rango: 1. Elementale di fuoco Cl.10 P.10 A.18 I.15 Cost. 43 Ram 20 Attacco 15 Danno 3d6+2 (Con +2 cumulativo ad ogni colpo per fiamme, sino a che non vengono spente)

E.L: Elementale impazzito

2. Commando di demoni Cl.3 1D6 demoni a disposizione E.L: Si pietrificano
3. Arpia fiammante P.15 A.15 I.11 Cost.41 Ram 20 Attacco 15 Cl.3
E.L: Falco ammaestrato
4. Fulmini di Zeus Cl.10 Nuvoletta che lancia sino a tre fulmini da 3D6+4 che colpiscono sempre E.L: Tempesta
5. Grifone Divino Cl.3 P.20 A.18 I.9 Cost: 46 Ram 20 Attacco 25 Danno 3D6+4
E.L: Leone feroce

Alto rango: 1. Gran Demonio Cl.2 Sapientissimo e saggio consigliere E.L: Demone infingardo

2. Caron Demonio Cl.10 Traghetta con una zattera velocissima in qualunque condizione ed anche su terraferma E.L: Gondoliere sperduto di Nevezia
3. Gran Vulcano Cl.6 Un cono di fuoco mobile che erutta lava quando richiesto nel raggio di 20 Cub con 20 gocce di lava incandescente che fondono ogni cosa su cui cadono, può essere usato una sola volta E.L: Fabbro Vulcano che crea oggetti ingombranti ed inutili
4. Frà demonio Cl.6 Converte al mitraismo ed apre porte infernali E.L: Sacro Francesco
5. Giammartello Cl.6 Nano gigante con martello che distrugge un edificio indicato, può essere utilizzato solo una volta E.L: Thor

Evocazioni della scuola dell'illusione e loro durata=

Basso rango: 1. Elementale della nebbia Cl.10 Crea una nebbia in un area circostante di 100 cb

dentro la quale solo l'evocatore può vedere Entità libera: Nebbia persistente

2. Spirito orbo Cl.5 Raddoppia visivamente l'evocatore ma non fisicamente
E.L: Specchio rotto
3. Fantasma Cl.5 Come incubo a disposizione E.L: Ghoul vorace
4. Guerrieri fantasma Cl.5 1D6 guerrieri che possono essere colpiti solo da armi magiche E.L: Guerrieri ribelli
5. Nuvola lampeggiante Cl.6 Può lanciare fulmini su indicazione 5 danno a fulmine
E.L: Nuvola dispettosa

Medio Rango: 1. Elementale dell'aria Cl.6 Volante P.20 A.20 I.15 Ram20 Cost. 55 Att.15 Danno 4D6+3 E.L: Vapore flautolento

2. Goccia espansiva Cl.3 Crea un finto lago di grandi dimensioni
E.L: Pozzanghera
3. Draghetto Cl.6 Come drago volante addestrato E.L: Colomba
4. Maga Circe Cl.3 Può lanciare un'ulteriore evocazione dell'illusione
E.L: Fattucchiera del V liv
5. Trottola d'aria Cl.12 Nuvola volante porta 6 persone e 6 sacchi grandi
E.L: Nuvola gassosa

- Alto rango:
1. Drago Blu Cl.3 Come drago dei castelli color blu E.L: Dragone nero
 2. Bestia Fantasma Cl.5 P.20 A.10 I.10 Cost. 40 Att.30 Danno 4D6 Ram 20 E.L: Gigante buono
 3. Pioggia di diamanti Cl.1 Cade sull'evocatore 1D6 diamanti da 1 locco E.L: 1 locco di pietra a caso
 4. Nuvola di grandine Cl.6 fa grandinare chicchi da 1D6 di danno in un'area di 100 cb
E.L: Nuvola di neve
 5. Nuvola solida Cl.12 volante da trasporto per 54 persone E.L: Nuvola gassosa

1.4.10) Alchimista.

Se le dosi e gli ingredienti sono giusti le alchimie riescono al 95% e non automaticamente.

Aggiunte I liv. Consapevolezza (dotazioni ed abilità):

- Libretto dei preparati alchemici
- Abilità speciali: alchimia (conosce a memoria le ricette alchemiche e possiede la tecnica per eseguirle) ed assunzione automatica (v. lavoro)

II liv. Cons:

- Abilità: raffinare grezzi (con forno, distillatore, calamita e spazzola) come nani
- Pietra filosofale: trasforma l'oro e l'argento raffinati in oro alchemico (po) ed argento alchemico (pa) se posta a contatto con 1 Kg per un girodi (V. valore medio dei materiali). Il conio alchemico non prende volume (V. unità monetaria di Laitia).

III liv. Cons:

- Pietra eliotropica: a forma di succhietto che dona l'invisibilità, funziona solo di giorno se colpita dal sole e va tenuta tra le labbra. Potrà essere utilizzata da subito.

IV liv. Cons:

- Riceverà da Ermete 10 fiale di "acqua di sole", ciascuna delle quali potrà far ringiovanire di un anno ma farà perdere -40 lv provocando forte febbre per un girodi. Si consiglia di non deglutire il locco di acquamarina.

V liv. Cons:

- Libro delle pozioni curative (v. rare malattie laitiane)

VI liv. Cons:

- Runa "Tempora" (v. protezione comunale all'incantesimo "sospensione del tempo")

VII liv. Cons:

- Pergamena della forgiatura di armi magiche (v. forgiatura arma magica)
- Libro nero dell' alchimia (v. alchimia nera)
- Pergamena per trasformare l'oro in mana (Manaurum):

“Occorre un crogiolo da 2 litri riscaldato con legno di cerro. Posato sul fondo 1 oplo di platino lentamente versare il composto per lo sciogliere metalli (v.libretto de li preparati alchemici) aggiungendovi mercurio, scaglie di cerro, acqua, lisca di pesce, fungo velenoso, ghiaccio o parti di creatura fantastica e sangue del mago ricevente, mescolare e cuocere per 3 clessidre. Lasciar raffreddare sino a che non sia tiepido ma non oltre mezza clessidra, il mago o druido ricevente immergendovi entrambi le mani lo assorbirà in pochi mini ricevendo +20 mana. Qualora il composto sia toccato da un personaggio non mago od il cui sangue non sia nel composto, lo assorbirà avvelenandosi con -2/clessidra e macchiando di un colore violaceo le sue mani per 10 girodi. Se il composto risultasse freddo sarà inutilizzabile, e risulterà tossico per le piante, facendole appassire istantaneamente versandolo sulle loro radici”

VIII liv. Cons:

- Pergamena con la ricetta alchemica per preparare l'acqua di sole:
“ Si prenda acqua marina con limone in una fiala esposta alla luce solare tutti i girodi di un anno dall'alba al tramonto. Dopo un anno andrà aperta, aggiungendovi un locco di acquamarina e sale sino all'orlo ed andrà esposta un altro anno al sole. Quindi riaggiungendo acqua, andrà agitata pronunciando "apricatus sum" e sarà pronta. E' consigliato non deglutire il locco di acquamarina che potrà essere riutilizzato per successive preparazioni.

Forgiatura arma magica:

E' un abilità che gli alchimisti acquisiscono al VII liv, consiste nel dare un anima magica ad un arma normale, che consente di colpire gli spiriti altrimenti inattaccabili. Occorre un pentolone da 5 litri pieno d'acqua su cui si metterà un vassoio con sopra l'arma a bagnomaria, tenendo il fuoco perennemente acceso con legno di cerro per cinque girodi ed aggiungendo 1 litro d'acqua a girodi. Nel pentolone vanno aggiunti i seguenti ingredienti mescolando: Una radice di mandragora, sangue di bue, zolfo, salnitro, vetriolo, cinabro, talco, celidonia, mercurio, stagno, due guanti da lavoro in pelle, argento ed oro raffinati, borace e serpentina. Infine spegnendo il fuoco si immergerà l'arma nel pentolone. Il fuoco dovrà essere riacceso e l'operazione ripetuta ogni plenilunio per tre mesi, mescolando e mormorando magiche parole. Alla fine dell'immersione l'arma v'asciugata alla fiamma e poi lasciata in posizione perfettamente verticale per un girodi, trascorso il quale diverrà arma magica. Essa procurerà maggiore danno e sarà in grado di colpire gli spiriti.

Nuove alchimie:

Possibili pozioni aggiuntive con l'avanzare dei livelli:

1. Fiala di liquido paralizzante (Incolore)
2. Nube della disperazione (Fiala grigio scuro)
3. Acqua Santa (Incolore)
4. Fuoco demoniaco (Rosso acceso)
5. Pozione del freddo (Azzurro)
6. Pozione della potenza (Verde chiaro)
7. Pozione di resistenza al fuoco (Rosa scuro)
8. Pozione guaritrice (malattie non laitiane, rosa carne)
9. Pozione del recupero (recupero lv, rosa)
10. Pozione antibiotica (generica, bianca)
11. Pozione placebo (giallo paglierino (urina?) solo effetto psicologico)

12. Pozione della resistenza (rosa shocking od arancione)
13. Pozione della fortuna (giallo oro)
14. Pozione del mana (Blu cobalto)
15. Pozione dell'allegria (Verde scuro)
16. Pozione della rapidità (Giallo oro)
17. Pozione del ristoro (come 2 pasti ed 1 l.acqua, viola)
18. Pozione del sonno (Nera, sostituisce le clessidre di sonno necessarie anche arretrate)
19. Pozione della velocità (Marrone)
20. Fiala di acido (Giallo chiaro)
21. Fiala di gas accecante (Grigio):
Unire salnitro, vetriolo, una goccia di sangue di zoccola, capelli di vecchio tritati ed un dito di cervello di scimmia, amalgamare il tutto nel mortaio. Lasciar riposare in alambicco per 1 girodi, poi versare in fiala ed aggiungere gas intestinali dopo cena abbondante. Rimettere rapidamente lo tappo, la fiala se lanciata esplode alzando un accecante gas grigio. La vittima deve tentare un tiro Forza, se riesce vista appannata per una clessidra con -20% cdc ed impedimento del tiro a distanza; se fallito rimane permanentemente cieca con abilità ad 1, inabilità al tiro a distanza, al combattimento ed alla deambulazione.
22. Fiala lacrimogena (Verde brillante)
23. Fiala di veleno (Viola vino od incolore)
24. Pozione della forza (Celeste)
25. Fiala esplosiva (Come pietra esplosiva, incolore brillante)
26. ForteColla (Giallo cremisi, a tempo o permanente)
27. Fiala allucinogena (solitamente composta da funghi ed erbe): il giocatore entra in uno stato di trance per mezza clessidra, in cui sogna di essere una divinità dai poteri illimitati, per poi destarsi.

1.4.11) Mago.

Al I livello potrà lanciare un solo incantesimo a girodi se il livello vitale è uguale od inferiore a 40, due incantesimi se sopra 40. In ogni caso non si potrà lanciare lo stesso incantesimo nello stesso girodi. Al IV liv gli incantesimi avranno un tempo di latenza di 8 clessidre ma manterranno lo stesso costo in lv, e si potrà scegliere un altro incantesimo. Una volta raggiunto il V liv. (aura giallo ambra) il mago potrà lanciare gli incantesimi conosciuti senza attendere il tempo di latenza, nonché dimezzerà il costo in lv. degli incantesimi posseduti, e potrà imparare altri due incantesimi. Ogni livello successivo potrà imparare altri tre incantesimi, sia dei precedenti, sia delle nuove magie accessibili al livello corrispondente. La riuscita delle magie, per qualsiasi livello del mago è del 95%, tranne quelle dirette ad un bersaglio che riescono sempre, ma il bersaglio può annullarle se riesce il tiro tdf o la ram. Le magie elementali del IV liv una volta raggiunto il 95% di riuscita lo mantengono per sempre (visualizzazione elementali).

Modifica alle magie del I liv:

- 7.Sonno: procura il bisogno di andare a dormire in un bersaglio in condizioni di tranquillità. Il sonno sarà naturale ed avrà una durata di 1 cl, vi potranno anche essere risvegli nel caso di influenze esterne. Nel caso il bersaglio stia combattendo od in pericolo verrà raggiunto da sonnolenza (-5% cdc +2 ai danni subiti, cumulabile alla fatica) ma si addormenterà solo alla fine della situazione di stress.
- 8.Pietrificazione: può colpire un solo bersaglio per una durata indefinita. La “statua” possiede 200 punti danno e cor -10, se viene distrutta o dura più di un anno il personaggio muore. In caso di annullamento dell'incantesimo il bersaglio torna alla normalità con la stessa età posseduta al momento del lancio.

9. Lettura del pensiero: permette di rivelare tutti i pensieri di un bersaglio fatti nel momento in cui la magia viene lanciata, leggendo parzialmente anche nella sua memoria. Lanciata su esseri non intelligenti ne mostra vagamente le intenzioni.
11. Soggezione: costringe il bersaglio ad eseguire i comandi del mago per mezza clessidra, mantenendo la coscienza di ciò che sta accadendo ma perdendo il controllo delle proprie azioni. Il raggio dell'incantesimo rimane di 10 cb ma il suo costo diventa -25 lm
14. Sospensione del tempo: la sua durata viene diminuita da mezza clessidra a 5 mini ed il suo costo diventa -20 lm
15. Invisibilità: permette al mago di diventare invisibile per 1 clessidra, il costo dell'incantesimo diventa -10 lm. Non potrà essere lanciato su altri bersagli. L'invisibilità rende impossibile essere colpiti a distanza ed abbassa di -50% il cdc avversario in caso di combattimento.
16. Attraversamento dei solidi: permette al mago di divenire incorporeo per la durata di 1 clessidra, permettendogli anche di attraversare il suolo qualora lo desidera e rendendolo immune alle armi non magiche. Se a fine incantesimo dovesse trovarsi all'interno di un solido si incastonerebbe, perdendo la vita all'istante. Il costo dell'incantesimo diventa -10 lm.
17. Palle di fuoco: il numero delle sfere infuocate passa da 8 a 6 (+1 disponibile ogni livello a partire dal V), ognuna procura 3d6(+2i) danni ed il costo dell'incantesimo diventa di -3 lm ciascuna a gittata 1, -6 lm a gittata 2 e -9 lm a gittata 3.
18. Comprensione del linguaggio degli animali: permette al mago di comunicare con un animale per la durata di mezza clessidra.

Nuove magie per il II liv:

1. Pioggia di perline (ottima su pavimenti duri) costo -2 lm durata= $\frac{1}{4}$ cl raggio=10cb causa un imponente e rapida pioggia di perline durissime che causano pericolosi scivoli su pavimenti, ma sono quasi inutili su terra morbida. Scompaiono dopo $\frac{1}{4}$ cl
2. Rumore distraente costo -3 lm crea un curioso e forte rumore in un punto visualizzato
3. Aura del V liv costo -1 lm durata 6 cl incute timore e rispetto, viene persa al V liv quando si viene investiti dall'aura originale, e si può scegliere in sostituzione un altro incantesimo

Nuove magie per il III liv:

1. Sciame di pugnali volanti costo -6 lm g=3 su un bersaglio visivo causa uno sciame di 1d20 pugnali che lo colpiscono da ogni direzione causando 1d6 danno ciascuno, gli stiletti scompaiono dopo il colpo. Il bersaglio può schivare un pugnale tirando l'abilità a -1, penalità cumulativa per ogni ulteriore tentativo di schivata
2. Avvelenare alimenti costo -5 lm lanciato verso un alimento causerà -2 lm a clessidra a colui che se ne nutre, con diarrea e dolore del corpo
3. Paracadute costo -5 lm durata 1 cl rallenta la caduta dall'alto di un bersaglio sino a velocità accettabili
4. Guardiano magico costo -4 lm durata 7 cl consigliato per un sonno tranquillo, permette di essere avvisato di un pericolo nel raggio di 50 cb, tramite una lieve vibrazione direzionale che sveglierà il mago indirizzandolo verso il pericolo
5. Volo d'uccello costo -5 lm durata 10 mini consente una visuale dall'alto della propria situazione nel raggio di 20 cb
6. Vista d'aquila costo -3 lm durata sino a 5 mini permette di zoomare con lo sguardo sino ad 1 kcub
7. Serratura magica costo -3 lm durata 1 girodi chiude magicamente una porta rendendola indistruttibile
8. Bell'aspetto costo -3 lm permette al mago di avere +1 alla reazione di altre creature
9. Avvertire sincerità costo -3 lm permette al mago di scoprire se il bersaglio sta mentendo
10. Risposta saggia costo -2 lm si avrà una risposta utile ad un quesito desiderato

- 11.Drenaggio alchemico costo -1 lm trasforma a scelta 1d10 lv avversario in lm proprio od il punteggio di 1d10 lm avversario in lv proprio, non si può utilizzare due volte sulla stesso bersaglio nello stesso girodi

Nuove magie per il IV liv:

- 1.Onda d'urto costo -20 lm 1d100 raggio=10 cb proietta una potente onda d'urto in un fluido sia gassoso che liquido, utilizzabile anche sott'acqua. Colpisce indistintamente persone ed edifici nel raggio di 10 cb
- 2.Cornucopia costo -5 lm durata 1 cl rende infinite le munizioni di un arma a gittata, creando proiettili magici.
- 3.Lama tagliente costo -5 lm durata 6 cl rende un arma affilatissima aggiungendo +2 ai danni procurati
- 4.Gambe di coniglio costo -5 lm durata 1 cl dona +1 all'abilità durante il tentativo di fuga
- 5.Goffaggine costo -5 lm durata 3 cl sottrae un punto abilità ad un bersaglio
- 6.Miopia costo -5 lm durata 3 cl procura -10% cdc e -1 al tiro a distanza ad un bersaglio
- 7.Debolezza costo -5 lm durata 3 cl toglie -2 ai danni che infligge un avversario
- 8.Fatica costo -3 lm durata 3 cl fa raggiungere al bersaglio la condizione di fatica (-5% cdc,+2 ai danni subiti) che durerà 3 cl, non cumulativa con il dimezzamento del lv
- 9.Braccio d'acciaio -5 lm durata 1 cl gli avambracci e gli stinchi del mago acquistano cor-1 ignorando anche i danni ad essi localizzati. In caso di attacco a mani nude dona +2 ai danni
- 10.Cupola di forza costo -5 lm durata 1 cl crea una bolla di forza repulsiva che limita gli attacchi avversari, donando -2 cor e -1 al tiro a distanza avversario
- 11.Confusione costo -7 lm durata 1 cl il bersaglio avrà il 50% di compiere l'azione desiderata, in caso di fallimento attuerà un azione casuale
- 12.Sonno profondo costo -5 lm procura il bisogno di andare a dormire in un bersaglio in condizioni di tranquillità (non in combattimento od in pericolo) che non abbia ancora riposato 7 cl nel girodi, altrimenti sarà inefficace. Il sonno sarà naturale ed avrà durata di 7 cl, vi potranno anche essere risvegli nel caso di influenze esterne. Nel caso il bersaglio stia combattendo od in pericolo il sonno lo raggiungerà solo alla fine della situazione di stress
- 13.Terrore costo -3 lm durata 1 round colpisce un bersaglio facendogli perdere un round di combattimento, immobilizzandolo dalla paura
- 14.Arma fiammeggiante costo -5 lm durata 1 cl rende un arma capace di incendiare (danno iperbolico)
- 15.Arma avvelenata costo -5 lm durata 1 cl rende un arma capace di iniettare veleno (danno persistente)
- 16.Accuratezza costo -5 lm durata 6 cl dona +10% cdc al bersaglio
- 17.Lingua totale costo -3 lm durata 6 cl permette ad un bersaglio di parlare, leggere e scrivere qualsiasi lingua
- 18.Passo felpato costo -5 lm durata 6 cl permette al mago o ad un bersaglio di muoversi senza emettere rumore, se unito all'invisibilità toglie -80% al cdc avversario
- 19.Mutismo costo -7 lm durata 3 cl toglie la capacità di emettere suoni vocali ad un bersaglio
- 20.Sesto senso costo -3 lm permette al mago di avvertire un pericolo imminente o prossimo, nel raggio di 30 cb
- 21.Abilità speciale costo -5 lm durata 6 cl permette di far acquisire temporaneamente al bersaglio un abilità speciale casuale
- 22.Analisi magica costo -3 lm svela tutti gli incantesimi conosciuti da un mago, evocatore, druido, alchimista o fattucchiere avversario
- 23.Cupola sacra costo -5 lm durata 10 cl raggio 5 cb crea una bolla di forza repulsiva che non permette ai demoni di avvicinarsi al mago

Esempi di magia elementale per il IV liv:

Congelamento costo -10 lm ogni -5° permette di abbassare la temperatura di 1ha
Riscaldamento costo -10 lm ogni +5° permette di alzare la temperatura di 1ha

Nuove magie per il V liv:

1. Messaggio Psionico costo -2 lm durata=1cl raggio=illimitato consente di mandare un messaggio psionico alla persona desiderata
2. Evoca Scheletri costo -5 lm a scheletro durata=10cl consente di evocare 1D6 scheletri (caratteristiche come zombi ma Cor-5)
3. Telecinesi costo -10 lm ad oggetto o persona max 100 kg Durata=1/2 cl raggio=quello visivo
4. Sputa palla di fuoco esplosiva costo -10lv danno 1D100+100 raggio=100Cb La palla causa incendio nella zona, danno 15 e morte per ustione entro mezza clessidra se non spento.
5. Teletrasporto costo -20 lm a persona od oggetto Raggio=infinito
6. Anti sospensione del tempo: protezione magica contro la magia "sospensione del tempo" costo -20 lm durata=1 mese raggio=1ha di diametro che ha come centro il mago.
7. Spirito di luce costo -10 lm ad oggetto/persona, rende tutto il livello vitale massimo, ma il mago non può usarlo su sé stesso, e ripara gli oggetti di massimo 100 kg
8. Nuvola solida costo -15 lm durata=1girodi volante e controllata dal mago, porta 54 persone.
9. Dotto folletto consulente costo -10 lm durata=1/4 cl appare vicino al mago enunciando a richiesta saggi consigli ed informazioni
10. Teleproiezione (richiede specchio) costo -2 lm durata=1cl raggio=illimitato consente di trasmettere la propria immagine riflessa dallo specchio, visualizzandola davanti alla persona desiderata, utilizzabile assieme al messaggio psionico
11. Formiche saccheggiatrici costo -20 lm durata=sino a morte raggio=illimitato invia un comando di 20 formiche nere, velocissime, forti e penetranti, che spuntano da un foro andando a prelevare tutti gli oggetti detenuti personalmente dalla persona desiderata, per schiacciarle basta un oggetto ed un %ab per acchiapparne 10 ogni mezza clessidra. Portano un oggetto ciascuna in fila indiana verso il mago alla velocità di un cavallo medio, se finiscono in uno spazio chiuso cominciano a girare a vuoto lasciando e riprendendo gli oggetti in continuazione. Una volta denudato il malcapitato continuano comunque a disturbarlo pizzicandolo con -1lv a clessidra. Se si possiede un formicaleone l'incantesimo non avrà effetto e le formiche si disperderanno. Quando il mago viene in possesso degli oggetti si configura il reato di furto (v.diritto di Laitia)
12. Incantamento costo -5 lm durata 6 cl rende magica un arma normale
13. Visione globale costo -10 lm durata 10 mini raggio=10cb permette una visuale tridimensionale della situazione globale di un bersaglio
14. Radar mentale costo -5 lm durata 1 girodi -1 lm/ogni ulteriore girodi, indica la direzione e la distanza di un bersaglio
15. Fragilità costo -7 lm durata 3 cl sottrae 5 punti corazza ad un bersaglio, il valore eccedente lo 0 diviene aggiunta al danno (es. cor -3 dopo incantesimo diviene +2 danno per fragilità ossea)
16. Maschera di legno costo -7 lm durata 6 cl rende il bersaglio sordomuto ed incapace di comunicare in qualsiasi modo, compreso messaggio psionico
17. Irrigidire vesti costo -5 lm durata indurisce le vesti di un bersaglio creando una struttura opprimente che ne impedisce i movimenti. Con un tiro forza riuscito si può liberarsi distruggendola, con un tempo di latenza di mezza clessidra a tentativo
18. Aspetto illusorio costo -10 lm durata 1 cl permette di assumere o far assumere ad un bersaglio l'aspetto desiderato, di qualsiasi forma e dimensione, senza variazioni della propria massa
19. Creazione ologramma costo -10 lm durata 1 cl crea un illusione visiva delle dimensioni massime di 1 kcu
20. Buio costo -5 lm durata 1 cl fa calare l'oscurità in un raggio di 50 cb
21. Infravisione costo -5 lm durata 6 cl permette di vedere l'infrarosso e le radiazioni di calore
22. Autometamorfosi costo -5 lm durata 1 girodi permette al mago di assumere una forma casuale

23. Cambio gravità costo -10 lm durata 1 cl consente di modificare la direzione (casuale 1d8) della gravità in un raggio di 10 cb attorno al mago
24. Repulsione dei liquidi costo -7 lm durata 1 cl permette al mago di non affondare in un liquido, in caso di onde si deve tentare un lancio abilità per non subire danni
25. Cupola di benessere costo 0 lm durata 6 cl crea una bolla d'aria impermeabile alle condizioni esterne in grado di contenere sino a 3 persone. La temperatura e l'umidità al suo interno sono ottimali e l'atmosfera confortevole. Camminando dentro di essa si recupererà inoltre +3 lv dopo una clessidra di permanenza. La bolla si genera attorno al mago e le persone che si allontanano ne fuoriescono perdendo gli effetti
26. Oblio costo -7 lm il bersaglio dimentica ciò che ha visto ed ascoltato nella clessidra precedente
27. Panico costo -20 lm causa una fuga di massa con perdita di orientamento (1d8 direzione di fuga) nel raggio di 10 cb, i presenti terrorizzati continueranno a fuggire per mezza clessidra
28. Sonno di massa costo -15 lm come sonno ma con un raggio di 10 cb
29. Animazione sospesa costo -20 lm -10 lm ogni ulteriore girodi max 3 durata 1 girodi lanciato su un bersaglio addormentato causa morte apparente con metabolismo quasi azzerato, il respiro lentissimo, i battiti del cuore e la circolazione sanguigna saranno impercettibili, mentre diminuirà la temperatura corporea. In caso il bersaglio sia sveglio l'animazione sospesa si avvierà solo durante il sonno e se durerà più di 3 girodi sopraggiungerà la morte
30. Orecchio dello stregone costo -5 lm durata 1 girodi lanciato in un punto visibile crea un orecchio invisibile con cui il mago può udire
31. Occhio dello stregone costo -5 lm durata 1 girodi lanciato in un punto visibile crea un occhio invisibile con cui il mago può vedere
32. Bolla magica costo -10 lm durata 6 cl bolla protettiva in grado di contenere sino a 3 persone, rendendole immuni ad ogni sorta di magia ed incantesimo, nonché dagli attacchi degli spiriti. La bolla si genera attorno al mago e le persone che si allontanano ne fuoriescono perdendo gli effetti
33. Repulsione magica costo -10 lm respinge l'incantesimo verso il suo esecutore od in direzione di esso
34. Bomba magica (richiede una pietra delle dimensioni della mano) è un doppio incantesimo che ha costo -10 lm - il lm corrispondente l'incantesimo che si vuole includere nella pietra. Consente ad una pietra di assorbire un incantesimo, in modo da lanciarlo nella direzione voluta dopo un tempo stabilito (max 1 mese, tranne in caso di distruzione della stessa, dopo il quale perde la "porosità" magica e torna alla normalità). L'efficacia dell'incantesimo è casuale poichè un bersaglio deve trovarsi nella direzione di lancio, altrimenti si disperde.
35. Annulla incantesimo costo - lm uguale all'incantesimo da sciogliere. Annulla qualsiasi incantesimo facendo perdere ogni effetto sulla vittima, e ripristinando la situazione iniziale. Non valido sugli incantesimi di cui esiste l'opposto (tipo giovinezza-invecchiamento), nè quelli i cui effetti perdurano da più di un anno (incantesimo interiorizzato). Il mago non può annullare incantesimi superiori al proprio livello di consapevolezza.
36. Supercapienza costo -5 lm durata 1 girodi crea un sacco dimensionale di capienza infinita in cui il mago può accumulare oggetti di qualsiasi dimensione. Dopo 1 girodi la comunicazione dimensionale viene interrotta e gli oggetti in esso contenuti non sono più recuperabili
37. Pelle di pietra costo -7 lm durata 6 cl la pelle del bersaglio assume la consistenza di una roccia senza perdere elasticità, donando -5 cor senza limitarne i movimenti
38. Rilevatore magico costo -20 lm svela l'esistenza anche sotterranea di armi ed artefatti magici nel quadrato di mappa ove viene lanciato
39. Ostinazione costo -20 lm rende permanente il possesso di un oggetto su di un bersaglio, nella posizione ove si trova al momento dell'incantesimo (es. spada in pugno), senza conseguenze fisiche per contatto prolungato

Nuove magie per il VI liv:

1. Spirito di Marte costo -60 lm si lancia il primo del mese, dona +1For +1Lv permanenti ad un personaggio a scelta, anche lo stesso mago.
2. Spirito mercuriale costo -60 lm si lancia il 10 del mese, dona +1Ab +1Lv permanenti, abilità speciale di maestro d'armi, di un personaggio a scelta, anche lo stesso mago.
3. Spirito sapiente costo -60 lm si lancia il 5 di ogni mese, dona +1Con +1Lv permanenti, di un personaggio a scelta, anche lo stesso mago.
4. Spirito d'Apollo costo -60 lm si lancia il 15 di ogni mese, dona +1 TdF/TdP di un personaggio a scelta, anche lo stesso mago.
5. Passa Tempo costo-10 lm per ogni anno aggiunto all'età di una persona.
6. Giuvinezza costo -60 lm rende di un anno più giovane un persona, anche il mago stesso. Può essere lanciata solo la notte di capodanno.
7. Rimpicciolimento: rende la persona o l'oggetto tascabili max le dimensioni di un castello nel tempo di mezza clessidra, costo -30 lm per la durata di 6 cl e -70 lm per la durata infinita.
8. Ingigantimento: aumenta del 200% le dimensioni di un oggetto, -30 lm per la durata di 6 cl. e -70 lm per durata infinita
9. Salto nel tempo costo -50 lm per un massimo di 100 anni in avanti, utilizzabile solo per mago ed oggetti da lui trasportati
10. Prestare caratteristica costo -3 lm durata 3 cl permette di aggiungere il valore di una propria caratteristica al valore della stessa caratteristica di un bersaglio, sino ad un massimo di 20. Può essere utilizzato per una sola caratteristica della stessa tipologia. A fine incantesimo tutti i punti vengono ripristinati.
11. Rigenerazione costo - 30 lm durata 1 mese per arto 1 girodi per organo, permette di far ricrescere un arto amputato od un organo danneggiato
12. Metamorfosi costo -10 lm durata 1 girodi costo -70 lm se durata permanente, permette di trasformare il bersaglio in una forma casuale
13. Inquinamento costo -70 lm durata indefinita rende un quadrato di mappa melmoso, flautolento, inutilizzabile e tossico. Causa -30 benessere nel centro abitato adiacente ad un territorio colpito, recuperabile in caso di purificazione. Causa difficoltà di movimento e respirazione (fatica), morte delle piante ed animali, -35 lm per umani ed altre creature che si trovano nel quadrato. Attira un denso e cupo ammasso di nubi sopra di esso, che innalza una nebbia fuliginosa facendo scendere una lieve oscurità. Nel territorio "Hic sunt draco" rende le creature aggressive e feroci, mentre nei villaggi dimezza la popolazione costringendola all'esodo. Non funziona in zone popolate come i centri abitati di un comune, viene assorbito in zona magica e si disperde negli strapiombi. In caso venga attraversato da corsi d'acqua, porterà gli effetti negativi anche nei territori a valle attraversati dal fiume. Se lanciato in un lago si espanderà contaminando sino a 4 quadrati di superficie, compreso tutti i territori confinanti. Lanciato in mare rende inquinata la costa ed i quadrati di mappa adiacenti nonché i territori costieri corrispondenti.
14. Indebolimento costo -60 lm durata permanente diminuisce di -1 forza e -1 lv permanente di un bersaglio
15. Indolenzimento costo -60 lm durata permanente diminuisce di -1 abilità e -1 lv permanente di un bersaglio
16. Idiozia costo -60 lm durata permanente diminuisce di -1 conoscenza e -1 lv permanente di un bersaglio
17. Disperazione costo -60 lm durata permanente diminuisce di -1 Tiro del fato e -1 lv permanente di un bersaglio
18. Comando costo -10 lm durata permanente il bersaglio acquisisce un divieto, inibizione o fobia a discrezione del mago
19. Obsolescenza durata permanente costo – 5 lm per -50% dei punti danno dell'oggetto
- 10 lm per -80% punti danno

- 20 lm per la distruzione totale dell'oggetto
- ulteriore -10 lm per oggetto di grandi dimensioni
- Ignora la difesa passiva dell'oggetto, rende un oggetto inutilizzabile o distrutto
- 20. Recupero durata permanente costo - 5 lm per +50% dei punti danno dell'oggetto
 - 10 lm per +80% punti danno
 - 20 lm per la riparazione totale dell'oggetto
 - ulteriore -10 lm per oggetto di grandi dimensioni
 - Ripara un oggetto inutilizzabile o distrutto
- 21. Desiderio costo -15 lm permette di ritentare l'ultimo lancio di dadi
- 22. Maschera di ferro costo -70 lm rende il bersaglio sordomuto ed incapace di comunicare in qualsiasi modo, escluso messaggio psionico

Nuove magie per il VII liv:

1. Schizofrenia: determina il controllo mentale di una persona, per 5 clessidre giornaliere e 5 clessidre notturne, costo -40 lm durata= 10 girodi
2. Possessione onirica: il mago si ritrova in un livello onirico sottostante, ogni clessidra di vita effettiva corrispondono ad un girodi del I livello inferiore, ad un anno del II livello inferiore e poi x10 anni a livello. Ogni clessidra di sonno obbligato sopra le 6 clessidre normali, toglie -1 lv al personaggio. Quando il lv raggiunge 8 il piano onirico comincia a collassare, a 5 è invivibile, a 0 il piano onirico si chiude e diviene la nuova realtà permanente. Costo -70 lm sia per scendere che risalire i piani onirici durata = indefinita
3. Possessione corporea: il mago scompare entrando nella mente di una persona che controllerà completamente, avendo anche la possibilità di leggerne la memoria e le conoscenze. In caso di morte della vittima anche il mago rimane ucciso. Costo -70 lm per la durata di 1 girodi -1 lv per ogni girodi successivo, durante la possessione il mago non può recuperare lv. Alla fine della durata ricompare in prossimità della vittima.

A tale livello di consapevolezza il tempo di latenza sarà di sole 6 clessidre.

Negli incantesimi diretti la vittima può difendersi tirando sul proprio tiro del fato, se riesce l'incantesimo è annullato. Il bersaglio degli incantesimi dev'essere visibile, se non diversamente specificato.

1.4.11.2) Magia cerimoniale.

Qui ricadono gli incantesimi di gruppo che richiedono rituali e condizioni specifiche. Non possono essere annullati con la magia “annulla incantesimo”.

Resurrezione.

Permette di far acquisire la particolarità “resurrezione” ad un bersaglio, e può essere effettuato su chiunque, tranne gli spiriti. Al momento della morte esso resusciterà dopo tre girodi come spirito nel luogo dove è rimasto il cadavere o parte di esso, perdendo la particolarità “resurrezione” ed acquisendo “attraversamento dei solidi”, da usare a piacimento, inoltre si acquisirà l'abilità speciale “spiritismo” entrando a conoscenza delle fatture corrispondenti. I punti di livello vitale torneranno al massimo e non potranno mai più essere recuperati. Quando raggiungeranno lo 0 si andrà incontro a dissolvimento e non si potrà mai più essere resuscitati con nessun mezzo. Lo spirito avrà la stessa età del defunto e non invecchierà, né avrà bisogno di nutrirsi o dormire. Per agire sulla realtà (es. muovere un oggetto) il risorto dovrà tentare il tdf altrimenti gli passerà attraverso. Le persone che verranno a conoscenza della condizione del soggetto saranno terrorizzate e se monaci, tenteranno di ricacciarlo. Per far acquisire la particolarità “resurrezione” ad un bersaglio dev'essere invitato ad un banchetto da dodici maghi del VI liv, sei alla sua destra e sei alla sua sinistra, ed alla fine del banchetto uno di loro deve abbracciarlo e baciare affettuosamente. Il banchetto deve avvenire in una notte in cui nel cielo sia presente e visibile ad occhio nudo una grande cometa, tranne a

capodanno. Ponendo davanti al bersaglio alla fine del banchetto 1 po, un bastoncino di incenso acceso ed un boccale di birra benedetta. Prendendosi tutti per mano, alzandole al cielo e sottraendo -70 lm per lo sforzo, il bersaglio si illuminerà. Basterà allora che beva la birra entro mezza clessidra per acquisire la particolarità, altrimenti tornerà normale e l'incantesimo perderà effetto.

Forgiatura artefatti magici.

Per creare un oggetto magico (bracciale, anello, collana, mantello, ecc.) che incorpori e doni abilità permanenti, bisogna riunire attorno ad un tavolo dodici maghi che abbiano raggiunto almeno il VI liv, e porre al centro l'oggetto che si vuole rendere artefatto. La riunione deve avvenire l'ultima notte di plenilunio prima di capodanno, ed i maghi devono aver mangiato leggero il giorno precedente.

Con le mani unite e concentrati sull'oggetto, sottraendo -70 lm ciascuno per lo sforzo, l'oggetto si trasformerà in artefatto magico, che donerà una particolarità a chi lo possiede.

L'artefatto potrà assumere uno solo dei seguenti poteri in modo permanente (1d6):

1. Incantesimi (es. mantello invisibilità)
2. Caratteristiche (es. anello +1 For)
3. Abilità speciali (es. collana addomesticatrice)
4. Particolarità (es. osso scaccia morti)
5. Protezione (es. rosario del sacro protettore)
6. Combattimento (es. anello +1% cdc)

Forgiatura pietra di mana.

Stesso procedimento dell' artefatto magico ma richiede 1 locco di diamante anziché un oggetto. Il diamante andrà posto in un recipiente con una goccia di sangue di ciascun mago. La pietra di mana così realizzata è di colore rosso scarlatto, ed emanerà +7 lm/girodi in un raggio di 10 cub, che sarà cumulabile con altre pietre.

Distruzione artefatto magico.

Occorrono 5 maghi del V liv disposti agli spigoli d'un pentacolo tracciato per terra, con al centro l'oggetto da distruggere. La riunione deve avvenire dopo che i maghi abbiano banchettato con vino e delizie, sotto la luna piena, tranne l'ultima prima di capodanno. Concentrati sull'oggetto e sottraendo -35 lm ciascuno, faranno scomparire l'oggetto in una nuvola di fumo e scintille.

1.4.12) Druido.

Possiede come il cacciatore, una forte sensibilità verso le forze naturali, che però conosce e guida magicamente. Ha una speciale empatia verso madre natura e con lei comunica tramite sensazioni corporee e spirituali. Le sue magie sono molto potenti ma difficilmente controllabili.

Inibizioni: Non portano armature pesanti.

Caratteristiche: Il meglio di 2 lanci di 3d6+2 per la forza e 2 per la conoscenza.

Ogni livello superiore al V grado: + 3% Cdc, + 5% nel lanciare magie ed evocare madre natura e due magie a scelta. Ogni due livelli superiori al V grado: +1 punto Forza, +1 punto conoscenza, +1 TdF.

Dotazione e doni: I liv: Bastone di Calcutta: Consente di lanciare magie ed entrare

in contatto con la natura. Se perso, - 10 % abilità magiche e no aiuto.

Dona usandolo in combattimento + 5% Cdc ed 1d6+2 Danni.

II liv: Bastone di Caracalla: Come sopra ma 2d6 +2 danni.

IV liv: Bastone d'Ormanno: Come sopra ma 3d6 +2 danni e + 10% Cdc

V liv: Bastone d'Ercole: Come sopra ma 3d6 +3 danni e + 15% Cdc, nonché possono lanciare una magia ogni 10 clessidre anziché 20.

VI liv: Bastogne: Come sopra ma 4d6 +2 danni e + 20% Cdc, nonché possono lanciare una magia ogni 5 clessidre anziché 20.

Eredità: Si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 3

II liv= 1

III liv= 1

IV liv= 1

V liv= 1

VI liv= 2

ogni liv in più= 1

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
10 Cei	Pavone	2 pasti Pizza	Cesto	4 Cei	Gemma Smeraldo	1 pasto Gallette	Pietra Verde	1 Pezzo Argento	Veste lussuosa di seta
Cinghi ale	Cicogna	5 Cei	Coltello 1d6	20 P. Prosciutto	Pianta Limon e	20 Cei	Veste Druido + 5%	1 P. Uova	20 P.o.
Globo Verde	Vestiti Verdi +5% Aiuti	Pietra Balsamica	Basilisco	5 P.o.	2 P.a.	Pianta di vite	Ramo d'ulivo	Stivali	10 Cei
Terra Nera	Fiasco di vino	3 Cei	Gemma Rubino	Anfesi- bena	6 Cei	Tunica Verde	8 Cei	9 P.a.	Occhi di Drago
10 P. Cavall o	Cavall o Puro- sangue	1 P. Prosciutto	10 dosi Sale	Gallina	Salsa Verde + 10 Pv	Tempio di Calcutta +20% in loco	Fascia d'oro + 3% Magie	Barile di Birra	Melassa di Carrube +2 P
6 P.o.	Gigante Buono	Acqua Magica	Anello d'oro con diamante	Unicorno Domestico	5 Cei	7 Cei	1 P. Caciotta	Lanterna + Acciarino	Accetta
Bastone da Rabdomante	Corona d'alloro +3% Aiuti	10 Cei	1 Ceo	Borraccia	Pozione Verde	Falco Ammaestrato	2 P. Pane	Uovo di marmo	2 P.o.
8 P.a.	Semi di Sesamo	3 Fagioli	3 P.a.	1 P. Uova	Centaur o	Fascia Verde +1%	Spada 2d6+2	Tunica Viola	8 P.o.
9 Cei	2 Cei	Corona di Spighe +2%	Altare Natura +20% in Loco	Tunica Porpora	10 Cei	7 P.a.	2 P. Pane	Anello con Gemma	Cane Medio
10	Fascia	1 P.		Globo	Ramarr	10 P.	20 P.	20 P.o.	Statua

P.o.	Rosa	Pesce	Bastone D'Orma nno	Azzurro	o	Pane	Salame		Natura +20% Aiuti
------	------	-------	--------------------------	---------	---	------	--------	--	-------------------------

I liv. Consapevolezza:

Possiedono il 15% di probabilità di ricevere aiuti dalla natura una volta a girodi, ed il 15% di riuscita delle magie e preparazione di pozioni con elementi naturali. Possono scegliere tre magie a scelta del I liv. e possono lanciarle ciascuna una volta a girodi, ma non la stessa due volte.

Magie del I liv:

- 1) Sorgi Selva: le piante sorgono dal terreno e vanno a costituire una foresta di circa 1 ha attorno al druido. Costo Lm.= 16
- 2) Sorgi Atque: Sgorga un fiume dal terreno davanti ai piedi del druido che poi segue il suo corso naturale, la fonte avrà una durata di 5 girodi. Costo Lm.= 10
- 3) Explodi Petra: Una pietra di diametro massimo 10 cubiti esplode con grande fragore in mille pezzi. La pietra può essere scelta tra quelle visibili dal druido. Costo Lm.= 12
- 4) Geo Formis: Sorge dalla terra vicino al druido un elementale di terra (gigante di roccia), ai suoi ordini per 3 clessidre dopo le quali risprofonderà nel suolo. Costo Lm.= 5

Caratteristiche elementale: P=20_A=10_I=5_Cost=50_RaM=10_Att=10_Danno4D6_Cor10

- 5) Sorgis Ignis: Provoca un incendio nel raggio di 200 cubiti dal druido, che rimane illeso al suo interno. Costo Lm.= 5
- 6) Capta Zoo: Consente di raccogliere informazioni dagli animali, la risposta sarà adeguata al loro grado di intelligenza Costo Lm.= 1

II liv. Cons:

25% abilità magiche più 1 magia a scelta del II liv. od inferiore.

Magie del II liv:

- 7) Vox Fiera: Richiama 1d4 animali feroci dell' habitat in cui viene lanciato, che rimarranno 3 clessidre agli ordini semplici (attaccare, cacciare, ecc.) del druido. Dopo scompariranno senza lasciare traccia. Costo Lm.= 5

Caratteristiche medie fiere: P=12_A=15_I=10_Cost=40_RaM=5

- 8) Explodi Volcano: Questa magia può far esplodere un vulcano visibile al druido, tramutare una collina visibile al druido in un vulcano attivo, o far sorgere un vulcano attivo alto 100 cubiti dalla pianura, che poi seguirà il suo corso naturale. Il druido resterà illeso solo per una clessidra. Costo Lm.= 18
- 9) Leva Atque: Gonfia l'acqua dei fiumi e dei laghi provocando un inondazione di circa un ettaro, se nel mare crea onde anomale che si stendono per circa un ettaro attorno al druido che rimarrà illeso e potrà camminare e respirare sotto le acque. Costo Lm.= 16
- 10) Florente Stella: Fa sorgere campi irrigui con frutti e verdure commestibili per circa un ettaro attorno al druido. Costo Lm.= 15

- 11) Via Nobilis: Crea una strada o un ponte di pietra lungo circa 1 kub della durata di 5 girodi. Costo Lm.= 10

III liv. Cons:

35% abilità magiche più 2 magie a scelta del III liv. od inferiore, nonché usufruirà di un + 5% Cdc, +1 punto Forza, +1 punto conoscenza.

Magie del III liv:

- 12) Dominae Naturae: Richiama la grande madre natura ora benevola ora criptica verso il druido.
Costo Lm.= 10
- 13) Selva obscura: Crea una foresta di intricatissimi rovi che sorgono dal terreno ed avvolgono tutto, per circa un ettaro attorno al druido, che rimarrà illeso e si muoverà liberamente. Costo Lm.= 16
- 14) Atque suspiria: Il druido può respirare sotto l'acqua per 3 clessidre. Costo Lm.= 5
- 15) Emo Salvezza: Guarisce le ferite altrui sino al totale recupero del lv, non può essere lanciata ad altri druidi né a se stesso. Costo Lm.= 10
- 16) Bolidis: Una meteora di dimensioni tali da trasformare un ettaro di terreno attorno al druido in una montagnola fumante, cade dal cielo con un rumore assordante ed una luce accecante, naturalmente il druido rimane illeso e sorge dalla superficie soprastante della montagnola. Costo Lm.= 20

IV liv. Cons:

40% abilità magiche e 40% di contattare madre natura più 2 magie a scelta del IV liv. od inferiore, nonché usufruirà di + 5 % Cdc.

Magie del IV liv:

- 17) Leviatan: Richiama un enorme creatura marina simile ad una balena che inghiotte qualsiasi cosa, tranne il druido, ed è molto veloce. Dev'essere evocato in mare aperto altrimenti si arena e muore dopo un girodi.
Costo Lm.= 12
- 18) Mar Movis: Provoca un terremoto in mare aperto provocando onde anomale che invadono la costa provocando morte e distruzione, lasciando illeso il druido. Se lanciata sulla terraferma può provocare un potente soffione ma solitamente non produce effetti. Costo Lm.= 25
- 19) Geo Movis: Provoca un devastante terremoto che può radere al suolo 1 ha di territorio, lasciando il druido illeso (dagli effetti del terremoto ma non da quelli provocati da conseguenze secondarie come caduta edifici ecc.).
Costo Lm.= 25
- 20) Isla Bonita: Crea un isolotto in mezzo al mare di circa un ettaro con l'habitat identico alla costa più vicina, dove desidera il druido (punto visibile). Se lanciata sulla

terraferma crea una collinetta con l'habitat del luogo su un punto visibile dal druido. Costo Lm.= 18

- 21) Aere Movis: Crea un potente tornado ascenzionale e direzionale che spazza via qualsiasi cosa, tranne il druido, nel suo tragitto che dura 1 clessidra ed ha una portata di circa un ettaro. Costo Lm.= 20

V liv. Cons:

50% abilità magiche e 50% di contattare madre natura più 3 magie a scelta del V liv. od inferiore, comparirà attorno il druido un aura verde chiaro, che donerà prestigio e rispetto. Nonché usufruirà di un + 5 % Cdc, +1 punto forza, +1 punto conoscenza, +1 punto TdF, +5 punti Livello vitale permanente.

Magie del V liv:

- 22) S.Armea Faglias: La terra si squarcia dai piedi del druido per 100 cubiti in linea retta, con grande fragore. La larghezza della faglia è di circa 5 cubiti ed ha una profondità abissale, da essa salgono talvolta calore, rumori e gas naturale. Ciò che si trova in direzione della faglia viene inghiottito. Costo Lm.= 20

- 23) Ara Pacis: Richiama un gigantesco rapace che rimarrà 3 clessidre con il druido facendosi all'occorrenza cavalcare (fino a 3 persone) e rispondendo agli ordini semplici (attaccare, cacciare, ecc.), dopo scomparirà senza lasciare traccia. Costo Lm.= 5

Caratteristiche Rapace: P=20_A=20_I=10_Cost=50_RaM=12 Danno 3D6+4

- 24) Salis Calura: Aumenta la temperatura aerea di un ettaro circostante il druido, il quale stazionerà nella temperatura precedente senza subire le variazioni. Costo Lm.= 10 ogni + 10°

- 25) Salis Frigidus: Diminuisce la temperatura aerea di un ettaro circostante il druido, il quale stazionerà nella temperatura precedente senza subire le variazioni. Costo Lm.= 10 ogni - 10°

- 26) Sole Obscurant: Provoca il passaggio interstellare di un asteroide di grosse dimensioni che oscura il sole provocando un'eclisse totale della durata di una clessidra, per un raggio di un ha. Costo Lm.= 10
- 27) Purifica: Elimina l'effetto della magia "Inquinamento" in un quadrato di mappa. Costo Lm.=15

1.4.13) Cavalieri della fede.

Possono essere arruolati nel Soil, in misura di uno a comune (o più in territori papali), per questioni religiose come esorcismi, inquisizioni, ecc. Possibilità di essere assegnato ad un inquisitore del IV liv in poi. Il raggio dell'abilità scacciare demoni è di 20 cub, indipendentemente dal numero dei demoni presenti.

Al V liv dotazione dello spadone di Sacro Giorgio 3D6+4 Cdc +25%, arma magica con cui è possibile colpire gli spiriti malvagi.

1.4.14) Predicatori.

Una volta guarita una malattia possono "tenerla in bocca", cioè soffiare la stessa verso un'altra persona facendola ammalare, non rischiando niente per sé stessi. Non può "tenere" più di una malattia alla volta. La pratica di untore fa perdere consapevolezza, e se scoperta, condannata col rogo (v. diritto di Laitia).

1.4.15) Mistici.

Possiedono l'abilità speciale di "educatore" (v. crescita ed educazione eredi) e possono benedire acqua ed oggetti con il semplice gesto del tau da effettuare all'interno di una chiesa.

1.4.16) Inquisitore.

Il nuovo culto è ormai diffuso su Laitia ad un buon livello di convertiti, nascono però sette eretiche e pericoli per il suo mantenimento. Per difenderlo è stata creata la Sacra inquisizione. L'inquisitore non converte come gli altri monaci, ma possiede punti purificazione, per ogni libro ed eretico bruciato sul rogo. Inviato dall'ufficio della Sacra Inquisizione del Cativano nel proprio comune di nascita, procederà col gestire cavalieri della fede sempre più numerosi, ma sempre sotto l'autorizzazione papale, ed accorrerà se richiesto per fantomatiche crociate o conversioni forzate di popolazioni indigene.

Particolarità:

- Meglio di 3 tiri 3D6+2 per con e 2 per tiro del fato
- Anima crudele (non riceve perdita cons per inquisizione e torture)
- Autorizzazione divina (non riceve condanne per inquisizione e torture, in caso di errore viene giudicato dal tribunale ecclesiastico con pene dimezzate)

I liv: Convertono con 25% umani, 45% creature e 65% animali + lancio riuscito di TdP
5% applicare torture per estorcere ulteriori indizi
2% scovare sette od eresie in luoghi o persone (a girodi)

II liv: Convertono con 30% umani, 50% creature e 70% animali + lancio riuscito di TdP
10% applicare torture per estorcere ulteriori indizi
5% scovare sette od eresie in luoghi o persone (a girodi)

III liv: Convertono con 35% umani, 55% creature e 75% animali + lancio riuscito di TdP
20% applicare torture per estorcere ulteriori indizi
10% scovare sette od eresie in luoghi o persone (a girodi)

IV liv: Convertono con 40% umani, 60% creature e 80% animali + lancio riuscito di TdP
40% applicare torture per estorcere ulteriori indizi
25% scovare sette od eresie in luoghi o persone (a girodi)

V liv: Convertono con 45% umani, 65% creature e 85% animali + lancio riuscito di TdP
60% applicare torture per estorcere ulteriori indizi
40% scovare sette od eresie in luoghi o persone (a girodi)

VI liv in poi: +15% abilità

Dotazione e doni:

I liv:

- Libro della sacra inquisizione, con norme, consigli ed elenchi pratici

- Mantello dell'inquisitore (-5% cdc per terrore di chi lo osserva)
- Frusta 1D3 +5%

II liv:

- Libro della tortura (-5% applicare torture se perso)

III liv:

- Libro delle sette et popolazioni eretiche laitiane (-5% scovare sette se perso)

IV liv:

- Cavaliere della fede servente per ogni evenienza (stipendiato dal Cativano)
- Bastone flagellatore ustionante 2D6 +2 cumulabile per ustioni a turno

V liv: +2 Cavalieri della fede serventi a liv, raddoppiandone il numero ogni aumento di livello

Inibizioni:

Non portano armi ed armature pesanti

Possono essere inquisiti solo membri di sette o popoli eretici organizzati, non singoli individui, poichè è garantita libertà di culto a livello personale, anche se verranno sempre invitati alla conversione. Le fiamme non sono considerate religioni ma associazioni a delinquere, e non possono essere inquisite. Per quanto riguarda il rogo di oggetti il panorama è più ampio, includendo anche oggetti magici, libri d'ogni tipo non riguardanti il nuovo culto ed altro in odore di eresia.

Eredità & Sacro protettore:

Come monaci

1.4.(13.14.15.16) Aumento consapevolezza dei monaci.

Un monaco del IV liv. può essere nominato sacerdote per meriti speciali, e venire ad esso affidati: una chiesa, il cimitero e l'orfanotrofio del proprio comune di nascita e qualora fosse assente una chiesa, gli verrà affidata la missione permanente di diffondere il nuovo culto e di fondarla nel proprio comune, con tutti gli aiuti possibili da parte del papato. Al V liv. può essere nominato vescovo comunale (con tutti gli aspetti economici-sociali derivanti), al VI liv. può essere nominato vescovo provinciale (controlla i monaci delle chiese comunali), al VII liv. vescovo regionale (controlla i vescovati provinciali), ma solo se ha superato i gradi precedenti. Alla morte di un papa tutti i vescovi provinciali vengono convocati a Maro, nella cittadella papale del Cativano (v. papato), e viene votato il nuovo papa tra i vescovi regionali. Tirare %Tdf %Int %Ab, per convincere gli elettori della propria validità, pena l'esclusione immediata, poi 1d20 per vedere quale vescovo regionale viene eletto. Se si viene eletto papa si diventa monarca assoluto di tutte le città papali, i vescovati e le chiese; si risiede nello stato del nuovo culto, in Cativano, si comanda 10000 Cavalieri della Fede del V liv. e si riceve 10000 punti esperienza.

Chiesa, cimitero ed orfanotrofio.

Sono gli edifici che presidiano il nuovo culto nei comuni di Laitia. La chiesa è il fulcro della diffusione e del mantenimento del credo, nel cimitero si afferma invece la inumazione ed il culto dei morti, in contrasto con la cremazione e la tumulazione dei credi arcaici. L'orfanotrofio raccoglie orfani abbandonati sino all'età di 6 anni, dopo i quali vengono provvisti dell'equipaggiamento base e costretti ad abbandonare l'edificio. Nei comuni privi di orfanotrofio le adozioni sono affidate alla sensibilità dei privati, e non sono rari casi di morte per i neonati abbandonati.

1.4.17) Draconiano.

Sono i padroni del cielo e del mare. Si narra discendino da dinosauri marini che abbiano avuto un evoluzione parallela con quella degli umani, ma in habitat talmente differenti da non entrare mai in competizione. I draconiani marini sono la razza più antica, poi evoluti nei draconiani alati, simili ai draghi ma di dimensioni ridotte e sembianze umanoidi, che avrebbero conquistato i cieli evolvendosi in isole inaccessibili. I draconiani terrestri, infine, si sarebbero evoluti lungo le coste ed avrebbero stabilito i maggiori contatti con gli umani sin dai tempi più remoti, come dimostrano ritrovamenti archeologici su Laitia. Esseri intelligenti ed astuti, i draconiani terrestri hanno la facoltà di ammaestrare i loro "cugini" più selvaggi: i draghi. Alcuni sapienti parlano anche di una quarta razza, rarissima, i draconiani rossi. A loro dire sarebbero piccoli e vegetativi, e vivrebbero nei vulcani, cibandosi di zolfo, durante le eruzioni vi sarebbe la remota possibilità di avvistarli. Tutti i draconiani conoscono la lingua dei draghi, nonché quella umana, quest'ultima pronunciata in modo ruvido e sibilante. Possiedono anche un loro linguaggio segreto conosciuto da pochi maghi umani.

Razze di draconiani e loro descrizione:

- Draconiani marini.

Hanno la pelle bluastra a squame dure e pungenti. Questa dà loro un valore di corazza di -5. La pelle deve però restare costantemente umida, e non possono restare fuori dall'acqua per più di 1 girodi, senza doversi umettare con 1L. acqua ogni 4 cl (5L/girodi) continuamente, anche durante il sonno tramite brevi risvegli, pena la perdita di 5 Lv a clessidra ed un malus di -5% Cdc/cl. Hanno piedi palmati muniti di grossi artigli che consentono una regolare camminata sulla terraferma, ma rendono la corsa faticosa e breve. In ambiente acquatico sono velocissimi anche grazie alla lunga coda (30Km/h = 40Kcub/cl). Le mani, simili a quelle umane ma molto più robuste, possono utilizzare utensili. Hanno la facoltà in caso di difesa di chiudersi a riccio e lanciare le squame attorno a sé, che poi ricresceranno in 5 girodi, pena durante la ricrescita il raddoppio della dose d'acqua per umettamento (1L/2cl) ed il dimezzamento del tempo massimo di uscita dall'acqua (10 cl). Le grosse branchie di cui sono dotati gli consentono un ottimo adattamento all'ambiente acquatico, ma i polmoni non sono molto sviluppati e ciò sulla terraferma li porta a stancarsi facilmente. Esistono città sottomarine abitate unicamente da draconiani marini, soprattutto in prossimità di solfare sotterranee da cui traggono calore. Si nutrono di creature marine, anfibi ed insetti. Le loro zanne sono potenti ed affilate.

I Liv. consapevolezza (Girini)

II liv. consapevolezza (Biscie):

5% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)

(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

III liv. consapevolezza (Draconiani marini):

10% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)

(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

IV liv. consapevolezza:

15% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)

(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

V liv. consapevolezza:

20% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)

(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

VI liv. consapevolezza:

25% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)

(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

VI liv. in poi +5%

Caratteristiche: 4 tiri For

2 tiri Con

3 tiri Tdf

III liv. +5 Lv +1 For Artigli 2D6+2 Val 15%

V liv. +5% Cdc +1 For Artigli 3D6+2 Val 20%

- Squame pungenti e velenose G=1 R= 10 cubiti a 360° 2D6+2 Danni + Veleno -1 Lv a turno di combattimento cumulabile, poi -1 Lv a clessidra per un girodi

- Pelle dura Cor -5

- Artigli 1D6+2 Val 10%

- Morso dilaniante 4D6+2 dopo Cdc provare For se fallisce -5 Lv per sganasciamento ed autolesione (Sindrome megamandibolare)

Dotazione e doni:

II Liv: - Tridente Biscino (-5% ammaestrare se perso)

III Liv: - Tridente del Tritone (-5% ammaestrare se perso) 3D6+2 Val. 20%

- Imbragatura adattabile e riutilizzabile per cavalcare creature

IV Liv: - Mantello d'acqua +1 Tdf

V Liv: - Dragone marino ammaestrato: P.20 A.10(Terraferma) A.20(In mare) I.15 Cost.60 Ram 18

Artigli 4D6+2

Morso 5D6+2 dopo Cdc provare For se fallisce -5 Cost per sganasciamento ed autolesione (Sindrome megamandibolare)

Pelle Cor -10

VI Liv: - Anello di Nettuno +5% ammaestrare

Inibizioni: Non possono portare armature

Eredità: Si lancia un 1D.100, eredità come Iperborei ma adattate ad una ambientazione subacquea

Note: Il mercato iniziale è come quello terrestre ma con ambientazione e per uno stile di vita sottomarina.

- Draconiani alati:

Hanno una pelle verde e spessa, nonché robuste ali sul dorso, che li rendono i dominatori dei cieli. Vengono talvolta assoldati per sganciare pietre esplosive su obiettivi militari. Mentre levarsi in volo è un gesto automatico, mantenere il volo è più difficile e pertanto abbisognano di riposarsi a terra

dopo un volo continuativo (50 km/h= 66 Kcub/cl). Hanno artigli affilati che utilizzano in battaglia, mentre non utilizzano il morso poichè la mandibola è di dimensioni modeste, di poco superiore a quella umana. Hanno invece un apparato biochimico che riesce, ingerendo carbone (1kg/mese) o cibo (1P in più a girodi), a creare delle fiamme che fuoriescono dalla bocca, completamente ignifuga. Odiano l'acqua, nella quale annegano miseramente, tranne andandovi a pescare in superficie con veloci e brevi voli in picchiata, provando la loro abilità. Sulla superficie camminano in modo scordinato e lento, ma possono percorrere brevi tratti ad alta velocità per riprendere il volo, mentre i più inesperti si lanciano dalle rupi o dagli alberi. Esistono leggendarie città di draconiani alati nelle zone più impervie di Laitia, come leggendaria è anche la loro longevità, per cui propendono ad avere pochi figli. Si nutrono di carne, pesce ed uova, non disdegnando la frutta matura. Possono restare a lungo senza bere grazie alla riserva di acqua che hanno sul dorso, pari a 5 L, e ne consumano solo 1/2 L/girodi. Sono soliti dormire sugli alberi od in cavità sulle cime di montagne scoscese.

I Liv. consapevolezza (Plananti): Per alzarsi in volo devono gettarsi da almeno 20 m. di altezza
Max volo continuativo 4 cl poi 1 cl di riposo a terra

II Liv. consapevolezza: Volo automatico con 10 cub di corsa libera
Max volo continuativo 5 cl poi 1 cl di riposo a terra

III Liv. consapevolezza (Draghi): Volo automatico con 10 cub di corsa libera
Max volo continuativo 6 cl poi 1 cl di riposo a terra

IV Liv. consapevolezza: Volo automatico con 10 cub di corsa libera
Max volo continuativo 8 cl poi 1 cl di riposo a terra

V Liv. consapevolezza (Dragoni): Volo automatico in verticale
Max volo continuativo 12 cl poi 1 cl di riposo a terra

VI Liv. in poi: Volo automatico in verticale
Volo continuativo perenne tranne 6 cl. sonno a terra

Caratteristiche: 3 Tiri For
2 Tiri Ab
2 Tiri Con
3 Tiri Tdf
I Liv. - Pelle dura Cor -3
- Artigli 1D6 Val. 5%
- Fuoco 4D6+2 Utilizzabile anche in combattimento 1 volta a girodi
III Liv. +5% Cdc +1 Ab Artigli 1D6+2 Val. 5%
V Liv. +5 Lv +1 For +1 TdF Artigli 2D6+2 Val. 10%
- Pelle dura Cor -5

Ogni Liv. dopo il I +1 volta a girodi per produrre fuoco, previ ingestione di 1 Kg carbone per un mese, od un pasto in più al girodi.

Dotazione e doni:

VI Liv. - Mantello di Saturnia x2 velocità di volo

Inibizioni: Non possono portare armature.

Eredità: Si lancia un 1D.100, eredità come Iperborei ma adattate ad una ambientazione volante

Note: Il mercato iniziale è come quello terrestre ma con ambientazione e per uno stile di vita, etereo.

- Draconiano terrestre:

Sono umanoidi molto simili agli umani sia per fattezze che per dimensioni, differenziandoli solo il colorito verdastro, la pelle squamosa e coriacea ed il viso sporgente, occhi rossastri e talvolta fumanti narici. Dotati di una profonda intelligenza ed astuzia, parlano qualunque lingua draconiana, quelle magiche ed i caratteri runici, qualità che utilizzano per ammansire ed addestrare creature d'ogni tipo, che poi rivendono a prezzi elevati.

I Liv. cons:

5% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/girodi), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarla (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

- Durata addestramento: clessidre 4 al girodi per 3 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio. Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

II Liv. cons: 10% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/girodi), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarla (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

- Durata addestramento: clessidre 3 al girodi per 2 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio.

Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

III Liv. cons:

15% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/girodi), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarle (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

- Durata addestramento: clessidre 2 al girodi per 2 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio.

Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

IV Liv. cons:

20% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/6 cl), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarle (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

- Durata addestramento: clessidre 2 al girodi per 2 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio.

Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

V Liv. cons:

60% di scacciare draghi da un quadrato di mappa (100 Ha= 1Kcub) infestato, per la durata di un anno (poi tornano ai luoghi preferiti)

25% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/6 cl), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarle (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

- Durata addestramento: clessidre 2 al girodi per 2 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio.

Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

VI Liv. in poi: +5% ad abilità

Caratteristiche: 2 Tiri For

3 Tiri con

2 Tiri TdF

II Liv: Pelle coriacea Cor -1

V Liv: +1 TdF

Dotazione e doni:

I Liv: -Anello di Morfeo (-5% ammansire se perso)

II Liv: -Pelle coriacea (-1 Cor)

IV Liv: -Mantello di Morfeo (+5% ammansire se indossato)

V Liv: -Fischio di San Giorgio (Richiama 1D6 creature 1 fischio/girodi)

Inibizioni: Non possono portare armature, tranne armature draconiane.

Eredità: Si lancia un 1D.100, eredità come Iperborei ma adattate ad una ambientazione draconiana.

1.4.18) Nano.

Sono i padroni del mondo sotterraneo, umani che rifugiandosi nel sottosuolo dalla notte dei tempi, si sono evoluti in una razza a parte. Sono umanoidi alti 80-100 cm. i maschi, 60-80 cm. le femmine, i neonati sono appena 10 cm. e crescono di 5 cm. l'anno, fino a 14-18 anni i maschi e 12-14 anni le femmine. Sono di corporatura forte e robusta ed il peso può superare i 100 kg al contrario degli umanoidi di razza elfa, estranea a Laitia, che è esile e vive nel sottobosco, praticando anche la magia. I nani mangiano un pò di tutto, anche se prediligono radici ed insetti, non disdegnano neanche alcune rocce calcaree. La loro pelle seppur spessa e grigiastra è sensibile alla luce diurna, per cui non possono stare più di 3 clessidre al sole senza rimanere all'ombra per altre tre, pena la perdita di 10 Lv e -5% Cdc per offuscamento della vista ed ustioni per ogni clessidra di esposizione aggiuntiva. Per la loro statura possono cavalcare solo pony e piccoli animali. Esistono delle città sotterranee di nani, essi parlano una lingua propria.

Liv. Consapevolezza

I liv. esperienza:

15% di scavare cunicoli (con pala e piccone), un tiro ogni clessidra, per una velocità di scavo di 3 cubiti in qualsiasi direzione, salvo particolari tipi di terreno che rallentano gli scavi.

3% di trovare 1 unità di (1D6): pietra preziosa (1Locco)/oro grezzo (1kg)/ferro grezzo (1kg)/argento grezzo (1kg)/carbone (1kg)/pietra da costruzione (1kg) una volta raggiunti almeno 15 cubiti di profondità, ed aver setacciato un numero di cubiti pari a quello della velocità di scavo massima. I minerali sono grezzi e devono essere raffinati e ripuliti, può farlo un alchimista (con forno, distillatore, calamita e spazzola) od un nano del II liv. con le stesse attrezzature. I cunicoli devono essere protetti da sbadacchiature (strutture di sostegno) in legno (servono assi di legno,

martello leggero e chiodi) altrimenti ogni clessidra 50% che franino le pareti per 5 cubiti di scavo (-10 Lv. a cubito). Il processo di costruzione è automatico dal II livello, al I liv. si ha il 25% di costruire sbadacchiature (ogni 3 cub di scavo). Il materiale per costruire le sbadacchiature è 1Kg/legno ed 1 ceo di chiodi a cubito. La ricerca sporadica di materiale non necessita di permesso, in quanto manca il duraturo e specializzato sfruttamento di un unico filone che si realizza con la cava, e con essa la necessità di scendere a profondità elevate, minimo di 1kcub. Se una volta scoperto un filone si realizzerà un abitudinario sfruttamento giornaliero dello stesso, allora si dovrà procedere come per apertura cava (v. geosfera).

II liv. 20% scavare cunicoli (3cub/cl. con sbadacchiature automatiche)
5% di trovare materiale 1 volta a girodi/2 unità
10% raffinare materiali grezzi (con attrezzature raffinazione)

III liv. 25% scavare cunicoli 5cub/cl
10% trovare materiale 2 volte/girodi max 2 unità (1% mensile di trovare nuovi filoni)
15% raffinare grezzi
+1 For e +5% Cdc

IV liv. 35% scavare cunicoli 7cub/cl
15% trovare materiale 2 volte a girodi/4 unità ciascuna (3% mensile di trovare nuovi filoni)
20% raffinare grezzi
+5% Cdc

V liv. 45% scavare cunicoli 10cub/cl
20% trovare materiale 2 volte a girodi/8 unità ciascuna (5% mensile di trovare nuovi filoni)
30% raffinare grezzi
5% sentire rumori in superficie
+1 For, +1 Tdf, +5% Cdc

VI liv in poi: +5% capacità (+2% mensile di trovare nuovi filoni)
+2 cub/cl
max materiali 3 volte a girodi/+1 unità a liv
Resistenza di 4 clessidre al sole e necessita di 2 clessidre d'ombra

+3% Cdc ogni livello in più e +1 For ed 1 TdF ogni due livelli in più

Caratteristiche: Il meglio di 3 lanci per la Forza; +5 Lv permanente; il meglio di 3 lanci per il Tiro del fato.

Dotazione e doni:

I Liv: Pala e piccone per scavi. Se persi -10% scavare
Accetta piccola 1D6+2 e corpetto in pelle -1

II Liv: Pala e piccone nuovi. Accetta media 2D6+2. Martello per chiodi e 3 sacchi di chiodi. (1 sacco a sbadacchiatura)
Spazzola per pulire materiali grezzi, -10% raffinare se persa.

III Liv: 5 sacchi di chiodi, calamita per separare metalli ferrosi, -5% raffinare se persa.

IV Liv: 10 sacchi di chiodi, corpetto metallico -2, ascia doppia 3D6+2, distillatore ad imbuto, se persi -5% raffinare.

V Liv: 20 sacchi di chiodi, Elmo di thor -1 in aggiunta al corpetto, ascia di Thor 4D6+3 +15% Cdc, forno portatile a legna o carbone, se perso -5% raffinare.

VI Liv: Orecchie di talpa gigante +5% udire in superficie, monocolo da orefice +1 unità materiale trovata.

VII Liv: Caschetto con faro perpetuo, bracciali di Thor +5% Cdc +1 For

VIII Liv: Escavatore a pedali con filtro per trattenere materiali %For 50cub/Cl

Incontri sotterranei = ogni mese tirare tdf per incontro creature (1D6):

- 1.Manticora
- 2.Drago sotterraneo (come alato ma privo di arti, strisciante e sputante acido)
- 3.Ragno (1D2): Falciatore o Tarantola
- 4.Zoccola
- 5.Tettigonide
- 6.Colagogo

Eredità: Si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 4

II liv= 0

III liv= 1

IV liv= 1

V liv= 2

VI liv= 2

VII liv= 2

ogni liv in più= 1

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Talpa ammaestrata	3 pasti di lucertole	Monocolo da orefice	Mantello bianco parasole +2 cl.	Lanterna di luce perpetua	1 ceo	50 torce	10 pezzi oro grezzo	1 pasto di pere	Elmo pensante +1 conos
50 cubiti di catene	Set per raffinazione	Talpa ammaestrata	2 pasti di formiche salate	Pettine	1 locco di pietra a caso	5 cei	Pony sellato	Bilancia pesa persone	3 pasti di frittata con car
2pasti caciotta	Coltello 1D6 danni	1 pasto di topi	2 pezzi d'argento	Scudo rotondo cor-2	Badile e piccone	50 termiti mangia legno	1 locco di pietra grezza	Baffi finti	Polvere pirica
Escavatore a carbone	Elmo luminescente	Polvere pirica	30 cei	1 pietra grezza	Mappe sotterranee	1 pasto lombrichi	1 schiavo golem	5 pezzi d'argento grezzo	Forno per raffinazione
1 pasto di	2 locchi a caso	1 borraccia	Stivali protettivi	Orecchie di talpa gigante	Spada di Thor 3D6+2	2 pasti radici di	Set per 10 sbadacc	100 cubiti di fune	50 cubiti di scala compo

vermi fritti						yukka	hiature		
Marsupio porta figli	Scudo di Thor Cor-3	50 cubiti di ponte di corda	Pipistrello domestico	Crema per la pelle	1 locco di diaspro grezzo	Radice curativa rende tutto lv	Mappe sotterranee	10 kg. di carbone	Distillatore ad imbuto
Guanti da scavatore +5% scavo	2 pasti di larve di insetto	Spazzolino	Corpetto di Thor Cor -4	Specchietto	50 cei	10 sbadacc hiature portatili	Casco con faro perpetuo	Corpetto fluoresce nte	Profumo di nano
10 Locchi di diamante	1 fiasco di vino	Ombrello da sole +1Cl	Anello di Thor +2 TdF	Cane da miniera	Elmo magnetico	77 grillotalpa parlanti	1 locco a scelta	Mastino da guardia	Merlo parlante
Set per raffinazione	Miniera di diamanti	1 pasto di rocce calcaree	1 tenda da miniera	Crema per la pelle	100 sacchi con chiodi	Polvere pirica	Unicorn o pony	Crema per la pelle	100 formiche ammaestrate
Escavatore a pedali	Tosapeli	Sapone	Martello da guerra	30 po	1 pasto di funghi sotterranei	Acciari no	Lantern a ad olio +10 ampole	Volpe di Fennech	100 po

Inibizioni: le armature della taglia dei nani sono rare, non possono indossare armature di taglia normale

1.4.19) Angelo

Possiedono sembianze affascinanti e luminose, un senso del dovere verso il resto del cosmo che li accompagna ovunque siano, ma talvolta possono risultare fastidiosi ed impiccioni. Essendo privi di organi genitali i maschi possiedono l'abilità "fecondazione telepatica", e possono fecondare la propria amante una volta all'anno col solo pensiero, le femmine sono sterili e possono riprodursi solo attraverso 6 semi di mandragora dati in dotazione iniziale. Non mangiano e non bevono, essendo creature spirituali, ma hanno bisogno di 9 clessidre di sonno giornaliero. Vivono la metà degli esseri umani, -25% caratteristiche a 33 anni. In caso di morte risalgono all'empireo ma rinascono con le stesse modalità degli umani.

Nemici giurati dei demoni, che cercano di ravvedere con ogni mezzo, giungendo anche ad eliminarli dal IV liv in poi. Non hanno riconoscimento legale essendo creature spirituali, e possono essere uccisi e rapinati senza incedere in condanne, ma l'aggressore perderà -20 punti consapevolezza. Possono essere colpiti solo da armi magiche.

Punti azione:

Occorrono per aumentare di livello con la stessa modalità dei punti conversione, ma l'angelo li guadagna facendo buone azioni.

Particolarità:

I liv: - Moltiplicazione dei pani e dei pesci (1 pasto al girodi, solo pane e pesci)
- Fecondazione telepatica (1 all'anno)

II liv: - Piedi palmati (Consentono di camminare sull'acqua per 11 clessidre a girodi)
III liv: - Volo (comparsa delle ali)
IV liv: - Luce propria
V liv: - Aureola

Incantesimi della luce (uno a girodi):

II liv: - Giusta causa (dura sino a fine girodi, consente un temporaneo +1 Tdf)
III liv: - Benedizione (Può essere lanciato su sè stesso o su un'altra persona, compiendo il gesto del Tau si ottiene -1 danni per 1 girodi)
V liv: - Evocazione 1D6 unicorni per 4 cl
VI liv: - Resurrezione (possibilità di resuscitare una persona all'anno morta da meno di tre girodi e con un'età inferiore a 65 anni. Il cadavere dev'essere visibile ed abbastanza integro. I risorti dagli angeli sono viventi a tutti gli effetti ma avranno durata di vita di solo un anno e non potranno più essere resuscitati se non magicamente (v.resurrezione)

Dotazione e doni:

I liv: - Croce del Tau
- 6 semi di mandragora se sesso femminile
IV liv: Dotazione della spada di Sacro Giorgio 3D6+4 +25% Cdc

No eredità.

Credo: Nuovo culto

Caratteristiche:

2 tiri ab, 2 tiri con, 2 tiri tdf
III liv: +1 ab
V liv: +1 ab +1 con

1.4.20) Demone

Al contrario degli angeli guadagnano punti compiendo cattive azioni, e vengono odiati e ripudiati da tutti, soprattutto dal III liv. in poi quando il loro aspetto diviene demoniaco in modo evidente. Cacciati incessantemente dai cavalieri della fede, quando muoiono vaporizzano tornando agli inferi. Può riprodursi con gli esseri umani sino al II liv, dopo il quale a seguito di cambiamenti anatomici, potrà riprodursi solo con altri demoni di sesso opposto. Non può entrare in chiese o luoghi sacri pena convulsioni fortissime con impedimento motorio (-5 Lv a Clessidra ed Ab. scesa a 5), nonché viene ferito dall' acqua benedetta (-5Lv. al litro), e nel caso venghino scacciati vaporizzeranno all'istante.

Non hanno riconoscimento legale essendo creature spirituali, e possono essere uccisi e rapinati senza incedere in condanne. Possono essere colpiti solo da armi magiche. Possiedono sembianze demoniache e presenza di corna, che possono risultare anche piccole e nascoste.

Punti azione:

Occorrono per aumentare di livello con la stessa modalità dei punti conversione, ma il demone li guadagna compiendo cattive azioni.

Particolarità:

Sadismo (non perdono consapevolezza per reati, anzi ne guadagnano)

Caratteristiche: 3 Tiri For

III liv: +1 for

V liv: +1 for

Dotazione e doni:

I liv: Sigillo satanico

IV liv: Dotazione dell'anello con occhio di Satana (permette di evocare un argos a girodi, dimezza i danni ricevuti, -30% avversario di esorcizzare demoni)

Credo: Satanista

No eredità

I liv: Apprendimento di una magia satanica a livello

II liv: Cannibalismo (consente di cibarsi d'ogni creatura cruda)

III liv: Volo (comparsa delle ali)

IV liv: Pelle dura (-2 cor)

V liv: Capacità di sputar fuoco (4D6+2 una volta il girodi, anche in combattimento)

VI liv: Ghiandole ascellari tossiche (una volta al girodi leccandole e sputando, -1 Lv a turno di combattimento, poi -1 Lv a clessidra per un girodi)

VII liv: Evocare comando di demoni: rituale come evocare demoni ma evoca 20 demoni di cui si diventa capitani

Nomenclatura satanica:

Demone del V livello = Arcidemone

Demone governante = Grandemone

1.4.21) Mercante.

E' un libero cittadino dei comuni facente parte della borghesia ricca ed avventuriera, pratico e scaltro, attivo e produttivo è il capitalista classico (ed anche un pò avaro). Il suo scopo è quello di arricchirsi, commerciando, investendo in finanza od attività, assoldando artigiani e sapienti; svolgendo attività di consulente finanziario, o semplicemente, andando alla ricerca di tesori nascosti. Il suo potere temporale è indiscusso, ciarliero persuasore, detiene il potere economico ed anche politico, amministra, dirige, compravende. Da umile carovaniere a potente bancario, o come capace podestà, è lui il fulcro della vita comunale.

I Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 10% (1Lancio/cl)

Contrattare (comprare, vendere e barattare a proprio vantaggio) 10% (1Lancio/cl)

Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 5% (1Lancio/girodi)

Ottimizzare/Sfruttare 5% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuativamente

Evadere Tasse 3% (1 volta all'anno)

Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 5% (1Lancio/girodi)

II Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 15% (1Lancio/cl)

Contrattare (comprare, vendere e barattare a proprio vantaggio) 15% (1Lancio/cl)

Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 7% (1Lancio/girodi)

Ottimizzare/Sfruttare 7% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuativamente

Evadere Tasse 5% (1 volta all'anno)

Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 7% (1Lancio/girodi)

III Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 18% (1Lancio/cl)

Contrattare (comprare, vendere e barattare a proprio vantaggio) 18% (1Lancio/cl)
Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 10% (1Lancio/girodi)
Ottimizzare/Sfruttare 10% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuativamente
Evadere Tasse 10% (1 volta all'anno)
Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 10% (1Lancio/girodi)

IV Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 20% (1Lancio/cl)
Contrattare (comprare, vendere e barattare a proprio vantaggio) 20% (1Lancio/cl)
Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 12% (1Lancio/girodi)
Ottimizzare/Sfruttare 12% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuativamente
Evadere Tasse 15% (1 volta all'anno)
Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 12% (1Lancio/girodi)

V Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 25% (1Lancio/cl)
Contrattare (comprare, vendere e barattare a proprio vantaggio) 25% (1Lancio/cl)
Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 15% (1Lancio/girodi)
Ottimizzare/Sfruttare 15% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuativamente
Evadere Tasse 20% (1 volta all'anno)
Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 15% (1Lancio/girodi)

VI Liv. in poi: +5% ogni abilità

Caratteristiche: 2 Tiri Ab, 2 Tiri Tdf
V Liv. +5% Cdc +1 Tdf

Dotazione e doni:

I Liv: - Frusta dello sfrutto (se persa -5% sfruttare)
- 20 Po
- Mappa commerciale Laitia
- Libro economicus (se perso -5% abilità)
- Coltello lavorato 1D6+1 G1 Val.10%
- Mantello lussuoso di lana
- Veste lusso e stivali
- Guanti di ermellino
- Cavallo sellato
- Anello con 1 locco di pietra a caso

II Liv: - Libretto cambiali (per pagare con 1 mese di posticipo) durata: rinnovo automatico

III Liv: - Libretto assegni (per pagare lasciando i soldi in cassa) durata: rinnovo automatico
- Cannocchiale dorato (Fino a 200 cb)
- Cammello sellato

IV Liv: -Anello con 1 locco a caso
-Schiavo errante

- Collana e bracciale 10Po ciascuno
- 20 Po

V Liv: -20 Po

- anello con locco a caso
- 1 Mostro da esposizione (a caso) in catene
- Pergamena di homo economicus (a scopo nobilitativo)
- Scialle in pura seta di Nidia 5 Po
- Possibilità di essere assunto nei comuni come amministratore generale

VI Liv: -Servo fedele (personaggio a caso)

- Schiavo errante
- Consigliere nano come sapiente
- Narghilè dorato per oppio con 10 dosi (+5Lv mentre si avrà -1Int per un intero girodi, per ogni dose)
- Anello con Locco a caso
- Cane Molosso da combattimento
- Villa nobiliare in centro comunale a scelta
- Carica di consigliere comunale ad honorem
- Offerta di matrimonio da figlia/o di potente mercante o nobile

VII Liv: -200 Po

- Forziere sotterraneo custodito da 2 Draghi dei castelli
- Chiave magica per forziere
- Guardiano dell'Equilibrio come guardia del corpo
- 2 enormi carri con posti letto e cucina, trainati da 10 cavalli (20 posti)
- 2 Schiave da delizia (+1Lv/girodi)
- 10 dosi d'oppio
- 1 anello con 1 locco a scelta
- Mappa del tesoro (indicante scrigno contenente 300Po+5Locchi a caso)
- 1 Draghetto ammaestrato con catene
- 2 artigiani fedeli ed esperti
- possibilità di candidarsi o ricandidarsi alla carica di podestà, ogni fine mandato, ed essere votato dal consiglio dei saggi col 10% nel comune di nascita, ed il 5% in altri comuni (in carica 5 anni rieleggibile)

VIII Liv: -possibilità di candidarsi o ricandidarsi alla carica di podestà, ogni fine mandato, ed essere votato dal consiglio dei saggi col 20% nel comune di nascita, ed il 10% in altri comuni (in carica 5 anni rieleggibile)

-2000 Po

Ogni Liv. supplementare +5% possibilità di essere nominato podestà e 2000 Po.

Eredità: Si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 3

II liv= 1

III liv= 1

IV liv= 1

V liv= 2

VI liv= 1

VII liv= 1

ogni liv in più= 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cavallo Berbero	Berretto d'ermellino	10 pasti maiale arrosto	Mappa del tesoro	Mostro da esposizione in catene	Libro "Mercatus" +5% trattare	Cane parlante	5 dosi d'oppio	Libro "Optimum" +5% ottimizzare	
Errante disoccupato	Molosso gigante	Collana con 2 locchi a scelta	Vino straniero da collezione 2L (20 po)	Richiesta di matrimonio con duchessa/duca	Olio per lingua (10 dosi) +5% persuadere	20 pasti di prosciutto	Libretto di cambiali	Servo gigante	
Villa sul mare	Bocca del drago nascondioro	Lince	20 po	5 pasto di banane	Libro di lingue straniere	20 po	Cassa di ebano	20 pasti di pane	
1 saggio corrotto +5% per si	Mappa commerciale	20 po	Farfalla tropicale +1 TdF	3 pasti di kiwi	Mappe di Marco Pollo	Amministratore mercante	Carro grande	Maschera d'oro 5po	
Libretto "Autoritax" +2% si anche assurdità	20 pasti di caciotta	1 ceo	Dragone da trasporto	Cinghiale da sfondamento corazza to	Invito da parte di importante nobile	Catene con lucchetto 100 cubiti	2 pasti di ananas	Contabile personale	
1 locco a caso	Frustadannata +5% Sfrutt.	50 po	2 guardie dell'equilibrio	Scarafaggio gigante da trasporto	Vacca da latte	Spadino da mercante	2 cammelli	Schiava da delizia +1Lv	
Mappa sconosciuta	Cassetta porta locchi max 30	Contabile fedele	2 schiavi mori	Libro "Evadex Taxorum" +5%Ev.	Libro "De amicis" +5% Alleanze	5 tacchini di Scozia 5po	Calzari di lusso neri	Trono da trasporto	
Monocolo da merca	Cavallo da corsa	Banco di Maro	Schiavo biondo	Lingua di gatto +3%	Falegnameria 10 artigiani	Pergame na esentass	Pantera ammae	Formicaleone in gabbietta di legno	

nte +5% scopri re		con 1000 po		pers.	con 100 po	e per un anno	strata con guinza glio	
Sapien te fedele	2 borrac cie	Nave da traspor to	Cannocc hiale sino a 1000 cub	Falco ladro	Tromba richiama arpie (-10lv)	Libretto assegni	Nano sapien te	100 po
Veste di lusso estiva blu	Spada di damo cle +5%e lezion i	Conta bile fedele	2 cammell i gemelli a 3 gobbe	10 dosi d'oppio	Orecchi d'asino +5% scoprire	Orecchi e da mercant e +2% scoprire	Libro di lingue	Elefante ammaestrato

Inibizioni: Portano solo armature ed armi leggere.

1.4.21.1) Il mondo del mercante.

Contrattazioni commerciali.

L'abilità contrattare non può essere utilizzata per comprare e vendere alla stessa persona per la durata di 1 girodi. Non si può utilizzarla per vendere beni nei comuni ove la categoria sia presente, né per comprare dove la categoria sia assente. Il prezzo di compravendita non dev'essere superiore in percentuale a quello dell'abilità (es. al primo livello comprare con sconto 10%). In caso di baratto lo scambio dev'essere costituito da un bene con valore massimo non superiore alla percentuale dell'abilità contrattare. Se la contrattazione viene comunque effettuata con un guadagno superiore, si configura il reato di truffa.

Trasferimento di capitale.

Oltre ai tradizionali contanti, successivamente il mercante può pagare con cambiali od assegni, per evitare rischi legati al furto. Di contro non sono ben accettati come forma di pagamento.

- **Cambiale:** Una pergamena notarile con nome, luogo di creazione, data ed importo. Se dopo un mese non è stata saldata raddoppia di entità, dopo due mesi c'è l'arresto per un anno e la confisca di beni per un eguale valore, che vengono messi all'asta (v. asta pubblica).

- **Assegno:** Piccola pergamena notarile con nome, luogo di creazione, data ed importo, una volta ricevuta si deve andare dal contabile personale od al banco, il quale è tenuto a rimborsare la cifra per poi recarsi dal creatore dell'assegno per farsi saldare, se non viene saldato subito si ha l'arresto per un anno ed il pignoramento. Per il banco è prevista una spesa di 5 cei ad assegno creato. La falsificazione di assegni e cambiali è duramente punita. Qualora durante un pignoramento il condannato sia trovato privo di beni, si procederà ai lavori forzati a disposizione del debitore, fintanto che l'importo non venga ripagato, per un valore decuplicato di quello iniziale.

Contabile personale.

Il contabile è un professionista stipendiato che deve tenere la contabilità e saldare o riscuotere gli importi del mercante in sua vece, nonché le tasse. Il contabile che viene accusato di furto verso il proprio padrone riceverà il taglio di ambedue le mani e l'espulsione permanente dal comune. Quando il contabile preleva dalla cassa o dal forziere, ha l'1% annuo di probabilità di essere derubato della stessa somma senza accorgersene, nonché il 2% di probabilità di assalto notturno del forziere da parte di 1D10 predoni.

Trasferimenti o lunghi viaggi.

Durante i trasferimenti, es. carovane, fuori dal territorio comunale, si ha l' 1% mensile di essere assaltati da 1D10 predoni a cavallo, armati di scimitarra.

Mappe.

Talvolta le vecchie mappe possono condurre ad un tesoro nascosto, ma esistono anche molti falsi. Spesso le strade ivi segnate non sono più esistenti o coperte da dazi di passaggio. Per esplorazioni è indicato farsi accompagnare da un cacciatore esperto, maestri d'orientamento e sopravvivenza, nonché da un sapiente ed un contabile che disegneranno su pergamene le mappe accurate.

Assunzioni.

Per ingaggiare un personaggio si ha il 5% al girodi per trovarlo (1D6 liv. esperienza), poi viene pagato mensilmente. Si può licenziare in qualsiasi momento pagando però il dovuto.

Dipendenti.

Sono servi, contabili, guardie. Professionisti al servizio del mercante, anche se fedeli, hanno bisogno di un compenso mensile minimo. Possono essere licenziati in qualsiasi istante e senza preavviso, ma dovrà essere saldato lo stipendio maturato sino a quel momento, pena la denuncia alla gilda delle corporazioni ed al raddoppio dell'importo dopo un mese (v.scioperi).

Gilda delle corporazioni di arti e mestieri.

Centro legale-istituzionale che tutela i lavoratori dipendenti, occupandosi delle questioni legali. Vi è una gilda per ogni casta e mestiere. Quando è assente non si possono effettuare denunce, tranne attraverso rari e costosi giuristi privati.

Scioperi.

Se gli stipendi dei dipendenti non saranno pagati (neanche in cambiali), essi sciopereranno per un mese, dopo il quale si licenzieranno e denunceranno il mercante alla gilda delle corporazioni, i dipendenti licenziati non potranno essere riassunti. Entro un mese il mercante dovrà risarcirli con il doppio del dovuto altrimenti verrà imprigionato per un mese, durante il quale verranno pignorati i beni mobili, e se non bastassero anche gli immobili, in misura del pagamento da effettuare, Se è podestà, il mancato pagamento provocherà il blocco delle funzioni comunali e sarà costretto alle dimissioni, senza percepire lo stipendio. Nel caso di mancato pagamento per carenza di riserve auree si ha la bancarotta comunale.

Schiavi.

Sono totalmente assoggettati al mercante, il quale ha su di loro diritto di vita o di morte, e vengono sovente sfruttati anche sessualmente. Costretti ad obbedire sin dalla nascita, hanno una debole volontà propria e la loro intelligenza è solo strumentale. In caso di ribellione o fuga vengono arrestati ed impiccati. Solitamente utilizzati per lavori generici e di fatica, non possiedono facoltà mentali od istruzione adeguata per lavori professionistici. Difficilmente possono essere usati in combattimento in quanto il possesso di armi aumenta notevolmente in loro il desiderio di ribellione e vendetta, nonché la loro scarsa attitudine all'apprendimento li rende maldestri guerrieri. Tra essi vi sono anche molti erranti, i quali magari rimasti orfani, vengono venduti ancora piccoli agli schiavisti. Nei rarissimi casi di emancipazione dallo stato di schiavo (distinto dalla marchiatura a fuoco sulla schiena, sul polpaccio, sul petto e da uno sfregio sul viso) si torna automaticamente erranti. Il loro costo oscilla, a secondo delle condizioni di salute e dell'età, dai 500 ai 2000 po.

Tariffe minime.

Servi personali: (Pulizie, assistenza domestica, compagnia, ecc.): 1Po/mese

Contabili: (Quelli comunali sono anche notai): 2Po/mese

Guardie: (Cavalieri esperti, maestri d'arme e con il miglior equipaggiamento, solitamente guardiani del V Liv): 5Po/mese

Artigiani: 3 Po/mese

Erranti generici: 6 Pa/mese

Cacciatore (Esperto): 10Po/mese

Sapienti: 20Po/mese

Altri personaggi: dai 5 ai 20 Po/mese

Amministratori (sovrintendono alla gestione automatica di un comune, in modo efficiente e conservativo, seguendo le linee direttive del signore e subendo il suo fato. Sono solitamente mercanti del V Liv): 20Po/mese

Apertura attività imprenditoriali.

Qualora si disponga di capitale è possibile avviare un attività economica registrandola negli uffici comunali, gestendola con un bilancio economico che tenga conto dei guadagni e delle spese. Solo se il mercante è personalmente presente può ottimizzare la produzione aumentando lo sfruttamento delle risorse umane.

Attività di banco e strozzinaggio.

L'apertura di un banco viene considerato un attività imprenditoriale libera come sopra, con la minima dotazione di un banchetto ed una cassapanca (è vivamente consigliato essere più protetti), ma deve avere carattere transitorio. Se l'attività di banco diviene abitudinaria e permanente, viene equiparata a bottega comunale (v. lavoro autonomo) e si deve presentare domanda di concessione con i suoi tempi di realizzazione (v. costo edifici pubblici). Il mercante può emettere prestiti per un interesse non superiore al 20% (pena l'arresto per un anno) per una durata di scadenza minima di 1 anno. Qualora la somma non venga restituita, il mercante può richiedere tramite domanda notarile il rilascio dell'autorizzazione a procedere per il pignoramento della somma dovuta in beni mobili e poi immobili, anche con l'uso della forza, ma solo dietro accompagnamento di un messo comunale che certifichi l'entità dei beni pignorata. Qualora il mercante non riesca a farsi restituire la somma, può richiedere l'intervento delle guardie pagando un supplemento al comune, dopo un mese dalla prima autorizzazione. Il banco può anche incaricarsi di emettere libretti di deposito per risparmiatori di capitale minimo di 5Po, di durata massima un anno, e di interesse minimo dell'1%. Alla loro scadenza devono essere saldati pena il raddoppio del dovuto e l'arresto di un anno. Ogni girodi c'è il 2% che si presenti un risparmiatore (con 1D100 po) e l' 1% un bisognoso di prestito.

Strumenti finanziari.

Sono sempre statali e si dividono in:

-Buono imperiale del tesoro (Bit): rendono 2% annui ma richiedono minimo 100 Po.o multipli

-Debiti comunali (emessi talvolta dai comuni in bancarotta): Rendono il 10% annuo, ma 2% annuo di perdere tutta la somma investita. Min. 50 Po o multipli

-Rischi di sacro marco (investono su imprese militari locali e nazionali): Rendono il 5% ogni quattro mesi, ma 1% ogni 4 mesi di perdere la somma investita. Min. 50 Po o multipli

-Buoni della chiesa (BC): Rendono l'1% ogni 4 mesi. Min 500 Po. o multipli.

I suddetti strumenti si acquistano, si controllano e si riscuotono alla tesoreria comunale.

La somma investita non può essere ritirata prima della scadenza, se non vengono ritirati il loro rinnovo è automatico, gli interessi accantonati indefinitivamente in attesa del ritiro e non vengono reinvestiti. La tesoreria comunale ha l'1% annuo di essere rapinato da 1D20 predoni con scimitarra a cavallo, e viene difeso da tutte le guardie comunali essendo sito nello stesso palazzo. In caso di rapina di successo si perde la somma ed il comune azzera il proprio tesoro. Stanno emergendo anche forme d'assicurazione nei centri finanziari più evoluti, soprattutto sulle costruzioni, per

proteggersi dagli eventi negativi. Il costo medio di un'assicurazione è del 5% annuo del valore assicurato, che aumenta notevolmente in settori rischiosi come il trasporto marittimo.

Tasse.

Le tasse si dividono in due gruppi: personali e comunali.

Tasse personali.

Le pagano annualmente i cittadini e sono due: la tassa sul capitale, che equivale ad una percentuale del valore del totale dei po posseduti variabile dall' 1% al 10%, e la tassa sulla proprietà, che varia da 1 a 10 po per ogni immobile posseduto. La variazione equivale al tasso di tassa vigente nel territorio comunale, sono esenti dalla tassa sul capitale chi possiede meno di 10 po. La tassa sulla proprietà dimezza se l'immobile viene affittato od in caso di abitazione principale non superiore od uguale a 100 cubquadri, mentre raddoppia per gli immobili che raggiungono o superano 1000 cubquadri. I terreni pagano a corpo come un solo immobile ogni 10 ha, tranne i ghiacciai, i deserti, hic sunt draco, nebbia magica e strapiombi che sono esentasse. Alla fine di ogni anno occorre recarsi in tesoreria comunale per dichiarare i propri averi e saldare. All'inizio dell'anno successivo, due esattori comunali accompagnati da 2 guardiani dell'equilibrio di V liv. si recheranno ad effettuare controlli e prelievi diretti. Chi evade o si rifiuta di pagare le tasse verrà imprigionato per un anno e verrà emessa una ordinanza di sequestro di oggetti mobili ed immobili relativi al valore dovuto al comune, che verranno pignorati appena possibile e rivenduti all' asta comunale (v. asta pubblica). Agli artigiani è prevista la tassa minima di 1 po per il primo immobile, e 10 po per i successivi. I sapienti ed i nobili sono esenti dalle tasse personali, tranne in comuni sotto egida imperiale o papale in cui può essere prevista. Nei liberi comuni la tassazione è prevista e considerata un obolo necessario alla comunità. Le zone desolate ed estreme (es. deserti o ghiacciai) sono solitamente esentasse per favorirne il popolamento. La tassa sul capitale basta versarla annualmente in una tesoreria ove si ha la cittadinanza, spesso nel comune più conveniente, mentre quella sulla proprietà viene saldata per ogni comune ove si ha i possedimenti (solitamente con bonificus).

Tasse comunali.

Le pagano solo chi possiede un attività da cui ricava profitto, all'interno del territorio comunale. Equivale ad una percentuale del 9% del ricavo per ogni punto di tasso di tassa comunale. (Es. tasso del 5% = $9 \times 5 = 45\%$ del ricavo). Non viene riscossa direttamente ma alla fine di ogni anno dev'essere saldata dichiarando il proprio ricavo annuale, alla tesoreria comunale. In caso di false dichiarazioni od evasione fiscale la condanna viene stabilita dal tribunale (v. diritto di laitia) e verrà emessa una ordinanza di sequestro di oggetti mobili ed immobili relativi al valore dovuto al comune, che verranno pignorati appena possibile e rivenduti all' asta comunale (v. asta pubblica).

Cittadinanza comunale.

Viene concessa più o meno facilmente a seconda della forma di governo presente. La durata minima di permanenza è di 10 anni, calcolati dal primo giro di permanenza o di lavoro, o dalla stipula di un contratto di affitto. Durante la permanenza si dovrà pagare puntualmente le tasse personali, altrimenti il conteggio degli anni ripartirà da zero. In caso di ex-detenuti gli anni passati in carcere dovranno essere sommati a quelli minimi richiesti per raggiungere il diritto di cittadinanza, in caso di multe o requisizioni per evasione fiscale gli anni di permanenza richiesti divengono 15. In caso di onoreficienza comunale o se comune di nascita, la cittadinanza è automatica.

Requisiti per la cittadinanza.

Libero comune: nei migliori casi di buongoverno per acquisire la cittadinanza basterà la permanenza di 10 anni senza obbligo di lavoro. Saranno valutati i seguenti servizi di volontariato per una detrazione del tempo necessario:

- ausilio alla guardia cittadina, specialmente notturna
 - accensione e spegnimento lanterne comunali
 - lavoretti pubblici vari (aiuto in scavi, facchinaggio, ecc)
 - servizio antincendio (aiuto concreto, anche preventivo per lo spegnimento d'incendi)
- Sono permesse anche donazioni indirizzate alla tesoreria comunale, che diminuiscono l'attesa per la cittadinanza di 1 anno ogni 100 po versati.

I diritti acquisiti sono i seguenti:

- Possibilità di essere eletto (v. mercante)
- Compravendita immobiliare (se mezzano presente)
- Apertura attività imprenditoriali
- Apertura libretti e accesso agli strumenti finanziari (se banco presente)
- Assunzione nei pubblici impieghi
- Libera entrata ed uscita dal comune
- Tutela legale secondo gilda delle corporazioni (se presente)
- In caso di carestia prezzi degli alimenti quadruplicati anzichè decuplicati
- In caso di indigenza si può accamparsi al dormitorio pubblico, vicino al palazzo delle guardie
- Sconto del 10% sulle cure mediche dell'erboristeria (se presente)
- Chiamata alle armi in caso di coscrizione obbligatoria, esenzione dal presentarsi personalmente se prestito di un proprio mercenario
- Per i detenuti e solo nel libero comune, esenzione dalla fase della purificazione dell'anima, tranne in casi eccezionalmente gravi.

Libero feudo: come sopra tranne sconto sulle cure mediche, inoltre vengono richiesti 10 anni di lavoro continuativo ed i servizi di volontariato sono notturni.

Territori imperiali: come libero feudo, ma in caso di onoreficienza imperiale, militare o appartenenza allo sle cittadinanza automatica.

Territori vescovili: come libero comune, ma è obbligatoria l'appartenenza al nuovo culto. In caso di onoreficienza papale la cittadinanza è automatica.

Anarchia: la cittadinanza viene annullata ed in caso di ripristino di un governo si deve riconquistarla.

1.4.21.2) L'universo dei comuni.

Forme di governo comunali.

- Libero comune, governato da un mercante eletto dal consiglio e chiamato podestà.
- Libero feudo, governato da un libero signore, di qualunque casta tranne monaci.
- Imperiale o feudo dell'imperatore, rispettivamente governato da un capitano di ventura (governo militare) o da un amministratore imperiale che sostituisce il vassallo.
- Papale o feudo del papa, rispettivamente governato da un vescovo o da un amministratore papale che sostituisce il vassallo.
- Esotico, raro e governato da un semiumano, la cui popolazione è quasi completamente della stessa casta e la posizione geografica adatta (es. sotterranea per i nani, volante per draconiani).
- Anarchia, è l'assenza di governo, con un degrado più o meno accentuato e sovente pericoloso. Solo nei villaggi più piccoli si può rivelare una serena ed operosa armonia tra gli abitanti, in attesa di tempi migliori.

Consiglio dei saggi.

Una volta l'anno nei liberi comuni, le 10 famiglie più influenti della città (solitamente rappresentanti degli elementi urbanistici) scelgono o decidono di prolungare il mandato ad un rappresentante che siederà nel consiglio comunale con la funzione di saggio, percependo 10 po/mese. Sarà data la precedenza a sapienti, ma in mancanza possono essere scelti individui di qualunque casta.

Attività di podestà.

Nei liberi comuni il podestà decide le attività economiche, la difesa, il commercio, ecc. del comune. Vara le leggi che devono essere approvate dal consiglio comunale (35% probabilità mensile per una buona proposta fino al 2% per una proposta assurda) e può avere dei consulenti personali. Un mandato dura 5 anni e non ci sono limiti di rieleggibilità, con la sua nomina il mercante ha diritto a prelevare sino ad un massimo di 20 Po/mese dalle casse comunali ad uso personale, e di risiedere nel palazzo del podestà. E' al comando delle guardie cittadine e può giudicare o graziare i detenuti (uno ogni primo dell'anno). Se un podestà si dimette verrà esiliato per 20 anni ed il comune cadrà in anarchia, qualora fuggisse appropriandosi del tesoro comunale sarebbe ricercato per appropriazione indebita e tradimento, e condannato all'impiccagione. Un mercante del VII livello può candidarsi a podestà soltanto nei liberi comuni, alla fine di un mandato, od in caso venghino indette nuove elezioni dopo un periodo di anarchia. Al momento della nomina è consuetudine che il podestà dichiari uno o più giuramenti di sua scelta, che avranno validità per tutta la durata del suo incarico, ed a cui dovrà sempre attenersi pena la ribellione popolare e l'esilio permanente.

Corruzione dei saggi del consiglio comunale.

Il consiglio comunale è composto da 10 sapienti chiamati saggi, è possibile tentare di corromperli con un tiro abilità riuscito e 100 Po. ciascuno, e si avrà +5% per ogni saggio corrotto nelle votazioni di una proposta, per la durata di un anno. Qualora non si riesca si ha l'immediata dimissione dall'incarico con un anno di reclusione, poi l'esilio permanente dal comune con la confisca degli immobili in esso posseduti e del 50% del capitale posseduto.

Liberi signori e vassalli.

Nelle libere signorie, il signore può amministrare in prima persona, ottenendo un +50 all'ordine pubblico essendo un regime autoritario, ma dimezzando le entrate nette, nonché la popolazione crescerà solo dell'1% annuo. Potrà sciogliere il consiglio dei saggi, che se comunque presente avrà solo scopo consultivo ed il tesoro comunale verrà assimilato al suo patrimonio personale, sia in attivo che in passivo (responsabilità civile, la bancarotta avviene quando non può sostenere le spese con il suo patrimonio). Il vassallo invece mantiene il comando delle guardie cittadine ma viene sostituito da un amministratore stipendiato dall'imperatore, che lo sostituisce nelle mansioni di gestione economica, mentre nei territori papali il vescovo viene sostituito da un amministratore pagato dallo stato del nuovo Culto. Il vassallo potrà prelevare solo il 10% annuo dal tesoro comunale.

Carica nobiliare.

Le cariche nobiliari si dividono a seconda della grandezza territoriale dei possedimenti, nei liberi feudi si aggiunge il termine libero (es. libero conte):

1. Baronato = piccolo territorio (1 comune)
2. Contea = medio territorio (2-10 comuni)
3. Ducato = grande territorio (provincia)
4. Principato o regno = molto grande (regione)
5. Impero = immenso come Laitia, governato dallo stesso imperatore.

All'acquisizione del potere od alla sua espansione si viene insigniti della carica nobiliare dall'ufficio araldico della regione e si diviene esentasse, compresi i componenti familiari. La carica decade se il potere viene perduto.

Gestione signorie.

I baroni, sia liberi che vassalli, non possono cedere né vendere la loro carica pena ribellione e successiva anarchia. A partire dallo status di conte si possono vendere le proprie cariche comunali esclusivamente ad altri nobili, al prezzo indicativo di 10 po x popolazione, modificato in relazione al numero di edifici presenti ed alla qualità delle caratteristiche cittadine. In caso di vendita il libero signore può prelevare tutto il tesoro comunale. Non si può permutare, né regalare o vendere ad un prezzo decisamente inferiore a quello indicato, pena l'accusa di tradimento e successiva impiccagione.

Successione del potere.

Nel libero comune alla morte del podestà viene eletto un successore dal consiglio dei saggi, che dev'essere un mercante di almeno il VII livello. Nei comuni imperiali o papali viene nominato dall'imperatore, dal papa o dai loro vicari. In caso di libero baronato solo il primogenito (od i successivi in caso di morte) eredita il potere, tranne eccezioni testamentarie. Mentre per titoli araldici superiori i comuni posseduti devono essere divisi in parti uguali tra i figli, arrotondati per eccesso a favore del primogenito. In caso di morte senza figli, i possedimenti cadono nell'anarchia.

Vassallaggio.

Se un libero signore vuole sottomettersi all'autorità imperiale, spesso per fare da contraltare alla sua eccessiva espansione, dovrà fare domanda di vassallaggio in pergamena bollata, al capoluogo di provincia o di regione, dove gli verrà conferita una carica nobiliare. Successivamente un funzionario imperiale o l'imperatore stesso se il signore è molto potente, gli conferirà una carica nobiliare ufficiale proporzionale alla grandezza del feudo, nonché dovrà prestare giuramento di vassallaggio. Una volta vassallo si verrà sostituiti da un amministratore, si dovrà fornire truppe e servizi all'imperatore, in cambio della sua protezione. I territori del vassallo diverranno demanio statale ed il cavaliere ne conserverà l'usufrutto feudale ereditario. Il giuramento di vassallaggio è permanente, ed in caso di tradimento si viene giustiziati ed impiccati. I figli del vassallo hanno però la facoltà di decidere se tornare liberi, perdendo tutti i privilegi ed i doveri, o rimanere con l'imperatore rinnovando il giuramento.

Vassallaggio papale.

Se un libero signore vuole mettersi sotto controllo papale, dovrà convertirsi al nuovo culto e se non è monaco, frequentare l'università ed acquisire una casta dei monaci. E' prerogativa costruire, dove non presenti, una chiesa, un cimitero ed un orfanotrofio. Per i monaci il vassallaggio papale è automatico, per gli altri può essere utilizzato a scopo diplomatico. Un vassallo papale verrà sostituito da un amministratore, dovrà offrire truppe e servizi al papa, in cambio della sua protezione, soprattutto diplomatica e spirituale.

Nomina di visir.

Un mercante di VII liv. può essere nominato visir da un sovrano, delegandogli il controllo totale di un comune al costo di $20 \text{ Po/mese} \times 8 = 160 \text{ Po. annui} + 1\%$ del tesoro comunale. Il comune rimarrà nelle medesime condizioni in cui viene consegnato, senza nuove costruzioni né movimenti se non espressamente richiesti dal nominante; subirà però normalmente eventuali conseguenze annue e tiri eventi. Ogni anno 1% di probabilità di alto tradimento, il visir dichiarerà l'indipendenza ed assumerà il controllo del comune, ma non potrà offrire vassallaggio per 20 anni, verrà condannato all'impiccagione ed arrestato alla prima occasione.

Tariffe comunali (dipendenti del servizio pubblico):

Messi generici (comunicazioni, servizi, esattoria, ecc.): 2 Po/mese

Guardie comunali (come sopra): 2 Po/mese

Soldati comunali (milizia non esperta, fanti per combattimenti di massa o sorveglianza): 1 Po/mese

Sapienti (ricerca, giustizia, rappresentanza o come saggi del consiglio comunale in numero di 10):
10Po/mese

Amministrazione comunale.

Il comune tipo ha le seguenti caratteristiche:

Popolazione: Varia da +100000 a 100 abitanti (1D4 per ogni zero aggiunto partendo da 10)

PILC (Prodotto interno lordo comunale): Parte da -100 ed aumenta di 10 per ogni edificio accessorio presente in città.

Ordine (Criminalità): Varia da -100 a +100 (+/-1D100)

Benessere: Varia da -100 a +100 (+/-1D100)

Tasse annuali: $(\text{Pilc} \times ((\text{Pop}/100) + 99)) \times (\text{tasso}/5)$ Po annui dove il "Tasso di Tassa" che varia da 1 a 10 (1D10), ed è modificabile dal podestà aumentandolo o diminuendolo di 1 punto, con le relative conseguenze. Il massimo introito comunale è di 25000 po annui, l'eccedenza diviene imposta imperiale e non viene percepita. Non pagano l'imposta imperiale le capitali di regione.

Tesoro comunale (Riserva disponibile all'inizio): $1 \text{ Po} \times \text{Pop}/1d100$

Entrate minime comunali .

Si calcolano facendo $(\text{PILC} \times ((\text{Pop}/100) + 99)) \times (\text{tasso}/5)$

Es. villaggio con 100 abitanti: Prendendo la situazione di PILC 20 ed un tasso di tassa di 4. Tasse annuali: $(20 \times (100/100) + 99) \times (4/5) = 1600$ Po annui

Spese comunali minime.

Consilium: Podestà (Mercante di VIII Liv.): $20 \text{ Po/mese} \times 8 = 160 \text{ Po. annui} +$

10 Saggi (Sapienti): $10 \text{ Po/mese} \times 10 \times 8 = 800 \text{ Po annui} +$

Palazzo delle guardie (con gerarchia militare interna, a capo il consilium):

$1D100 + 10$ se villaggio (100) $+100$ se città (da 1000 a 10000) $+1000$ se grande città (100000)

$= 1 + 10 = 11 \times 2 \text{ Po/mese} \times 8 = 176 \text{ Po. annui} +$

Giunta comunale (esecutivo):

Amministratore generale (mercante del V Liv): $20 \text{ Po/mese} \times 8 = 160 \text{ Po annui} +$

Messi comunali (2% Pop): $100 \times 0,02 = 2 \times 2 \text{ Po/mese} \times 8 = 32 \text{ Po annui} +$ Tribunale (Giudiziario):

2 sapienti ogni 1000 abitanti (min.2) $= 2 \times 10 \text{ Po/mese} \times 8 = 160 \text{ Po annui} +$

Totale spese personale del comune (100 abitanti) = 27 Dipendenti per 1488 Po annui

Spese per manutenzione edifici, strade e mura comunali:

$5\% \text{ Pop} = 0,05 \times 100 = 5 \text{ Po annui}$

Totale spese minime comunali $= 1488 + 5 = 1493 \text{ Po annui}$

Entrate nette = tasse - spese $= 1600 - 1493 = 107 \text{ Po annui}$ da aggiungere al tesoro comunale.

Tesoro comunale $= 1 \text{ Po} \times 100 = 100 \text{ Po} + 107 = 207 \text{ Po}$ al secondo anno.

Caratteristiche dei comuni.

Popolazione (Pop): aumenta del 5% ogni anno in regime di libero comune e dell'1% negli altri casi, tranne in caso di guerra, epidemie o carestie. La popolazione massima consentita, oltre la quale gli abitanti emigrano nei comuni vicini, è di 15000 abitanti per i comuni, 40000 per i capoluoghi di provincia, 100000 per i capoluoghi di regione e di 1000000 per la capitale Maro. La rimanente eccedenza di popolazione andrà a formare colonie laitiane all'estero, amministrativamente non sottoposte all'imperatore ma culturalmente simili a Laitia, una nuova colonia dev'essere di almeno 100 abitanti. La popolazione minima di un comune è di 20 abitanti, sotto tale soglia vi è anarchia

anche in presenza degli edifici indispensabili, poichè non vi sono abitanti per gestirli; mentre sotto 40 abitanti le attività degli edifici accessori cominciano a disabilitarsi e cadere in abbandono.

PILC: E' il prodotto interno lordo del comune, parte da -100 se il comune è privo di elementi, ed aumenta di 10 per ogni edificio accessorio presente in città (15 per eccelso, 5 per mediocre). L'occupazione è direttamente proporzionale al PILC, se aumenta ogni +10 PILC si avrà un +1% di aumento annuo della popolazione ed un +5 benessere, se diminuisce ogni -10 PILC -5 ordine -5 benessere -1% crescita annua della popolazione. Quando il PILC si annulla vuol dire che c'è crisi economica e non vengono pagate tasse. Se è negativo significa un altissima inflazione ed è il comune che deve mettere mano alle riserve auree per risanare la situazione e mantenere la popolazione. Se il tesoro comunale scende sotto lo zero (**bancarotta comunale**) si hanno diverse possibilità (1D100):

Da 1% a 5% = il comune viene acquisito da un altro comune ed il podestà viene destituito tornando ad essere libero cittadino.

da 6% a 10% = il comune viene conquistato dal re ed il podestà impiccato pubblicamente

da 11% a 20% = i saggi decidono di vendere i beni prima mobili e poi immobili del podestà, presenti nel territorio comunale, per risanare il bilancio.

da 21% a 30% = Rivolta armata della popolazione (vedi ordine).

da 31% a 50% = Il podestà viene rimpiazzato e paga una sanzione del 10% della somma posseduta.

da 51% a 55% = i saggi fuggono, se il podestà riesce a tenere a bada il bilancio diventa nobile ed esercita un potere assoluto.

da 56% a 70% = il podestà viene imprigionato 1 anno, esiliato in modo permanente e confiscato dei beni immobili comunali.

da 70% a 71% = Gli abitanti danno fondo agli ultimi averi, donazione di 1 Po x Pop alle casse comunali.

da 72% a 74% = Donazione di 1000 Po da parte dell'imperatore o di un altro comune.

da 75% a 80% = i saggi chiedono prestito al re da rendere a fine anno al 50%.

da 81% a 90% = i saggi chiedono prestito ai banchi degli altri comuni da rendere a fine anno al 10%

da 91% a 100% = Tagli alla spesa e licenziamenti comunali per pareggiare il bilancio ed eventuali squilibri (facile conquista).

Ordine.

E' il livello di pubblica sicurezza del comune (contro criminalità, rivolte, ecc.), in caso di forme di governo autoritarie (non libero comune) si ha +50 del valore iniziale. Quando arriva a -100 la popolazione tutta si ribella ed assale il palazzo del podestà, il quale costretto alla fuga in esilio per almeno 10 anni pena il linciaggio, perdendo tutti i beni immobili comunali che vengono assaliti dalla popolazione ed usucapiti. Durante la fuga ha il 50% di probabilità di morire per mano della folla ed il 25% di perdere anche i beni mobili (compresi animali, moglie, figli, servi, mobilio, ecc.), i beni mobili che non potranno essere trasportati nel momento della fuga verranno bruciati dalla popolazione. Ogni abbassamento del livello di ordine di -10, si ha un aumento dell' 1% annuo di furti e rapine, oltre agli altri reati mentre un rialzo di +10 segna un aumento di +10 dell'indice benessere. Quando diventa negativo si ha un 10% annuo di perdere il 10% delle guardie in rivolte della popolazione, ogni -10 sotto lo zero la probabilità aumenta del 5% ed il numero di guardie uccise del 10%. Ogni assunzione di guardie comunali equivalenti all'1% della popolazione si ha un +5 del livello di ordine, che può essere aumentato anche con azioni punitive od impiccagioni, le quali in regime di libero comune devono essere approvate in consiglio, altrimenti si ha una condanna per abuso d'ufficio. Qualora il numero delle guardie cittadine raggiunga la soglia minima di 10 individui, si avrà -10 ordine per ogni ulteriore unità persa.

Difesa.

In caso di attacco si vedano le regole di combattimento di massa, ricordando che quando le guardie

si mischiano con i soldati si ha una media delle loro caratteristiche. Le forze a difesa dei comuni sono solitamente fanti e muovono molto più lentamente dei cavalieri. Le guardie hanno varia estrazione sociale e devono procurarsi le armi autonomamente, nel loro interesse. Sono quindi mediamente dotate di elmetto ed armatura in metallo e scudo in lega, senza cavalcatura e caratteristiche medie: cor-2 danni 2d6-2 Valore 12%, spesso dotati di arco corto e lazo. La velocità del fante è di 6,85 Kcub/cl (5Km/h) contro i 53,3 Kcub/cl (40Km/h) dei cavalieri. Talvolta anche la popolazione può formare delle milizie arrangiate per difendersi, soprattutto in caso di anarchia.

Coscrizione obbligatoria.

Qualora il numero delle guardie cittadine raggiunga la soglia minima di 10 individui, il podestà potrà emanare un editto d'urgenza di coscrizione obbligatoria, reclutando cittadini adulti in buone condizioni fisiche, corrispondenti al 20% della popolazione, a difesa del comune. La milizia cittadina si porrà al servizio del podestà ed andrà a sottrarsi alla popolazione attiva sino a quando non verrà congedata. Essa sarà composta da fanti non addestrati, senza cavalcatura, che combattono a mani nude, randelli e coltelli. Una minima parte potrà essere dotata di fionda e corpetto in pelle. Potranno essere considerati cor 0 danni 1d3 valore 3%. La costrizione obbligatoria provocherà -10 ordine e -20 benessere, e non potrà sostituirsi al corpo di guardia ma avrà solo funzioni difensive.

Indice di benessere.

E' il livello di felicità della popolazione, può aumentare o diminuire secondo le scelte del consilium, od in caso di guerre o carestie, di rivolte, del livello delle tasse e dell'occupazione. Ogni +10 benessere si ha -1% di furti e rapine. Quando arriva a 100 le tasse comunali raddoppiano e la probabilità di furti e rapine scende a zero, a -100 la popolazione dimezza per disordini sociali ed emigrazione.

Tasso di tassa.

Il tasso di tassa varia da 1 a 10 ed è modificabile dal podestà aumentandolo o diminuendolo di 1 punto, con le relative conseguenze. Può essere modificato una volta al mese, tempo necessario per effettuare tutti gli adempimenti nel territorio comunale. Per ogni aumento del tasso di tassa di 1 punto si ha -12 ordine, ogni abbassamento di 1 punto +5 benessere.

Bonus agendi.

Se un podestà raggiunge i 2 mandati consecutivi (10 anni) od il seguente risultato in un anno: raddoppio del tesoro comunale ed aumento di 50 dell'ordine, del Pilc e del benessere, che dovranno raggiungere però la soglia minima di 30, il podestà riceverà un premio di 160 Po, che decuplica se il benessere avrà raggiunto 100. Inoltre se rimane in carica per altri 2 mandati consecutivi (20 anni totali), riceverà 1Po x Pop qualsiasi siano i risultati ottenuti (premio imperiale).

Malus agendi.

Qualora il podestà agisca in modo dannoso o pericoloso per il comune ha il 5% mensile di essere esiliato dai saggi, oltre alla confisca dei beni immobili comunali.

Eventi Cittadini.

Il podestà tira ogni anno sulla tabella eventi (v.eventi straordinari), ogni evento causerà modifiche anche ai valori comunali.

Comuni atipici.

Melarpo e Linapo hanno doppi dipendenti, 2 amministratori, 20 saggi e 20 sapienti.

Stiao è un comune sotterraneo con metà dipendenti e metà saggi e sapienti, di difficile accesso: si entra con un 5%, e se il risultato è da 95 a 100 si viene avvistati ed imprigionati.

1.4.22) Artigiano.

E' il bracciante del comune, sempre attivo ed indaffarato, libero professionista o dipendente è sempre il cardine dell'attività produttiva del comune. Può operare nei campi più svariati: edilizia, tessile, falegnameria, meccanica, agraria, ecc. Solitamente assunto da mercanti che lo indirizzano verso nuove attività portandolo a condurre una vita abitudinaria, ma può anche condurre una vita nomade ed indipendente, all'insegna della tecnica. Sa eseguire il progetto di un sapiente, col quale è in stretta collaborazione, non sapendo progettare autonomamente se non semplici ed immediati lavori. I comuni li promuovono facendoli pagare solo 1 Po annuo di tasse per la prima casa, e 10 Po per ogni altro immobile, cercando di favorire in loro l'umiltà utile al lavoro invece che l'avidità.

I Liv. consapevolezza (Apprendista):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 5% (1Tiro/girodi) Tempo = 1 girodi/ attrezzo
- Eseguire progetti 5% (1Tiro/girodi) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 5% (1Tiro/girodi) Tempo = Variabile
- Realizzare oggetti semplici (previo possesso materiale necessario) (es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 7% (1Tiro/girodi) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 3% (1Tiro/6 Cl)

II Liv. consapevolezza (Operaio generico):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 10% (1Tiro/8 Cl) Tempo = 6 clessidre/attrezzo
- Eseguire progetti 10% (1Tiro/8 Cl) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 10% (1Tiro/8 cl) Tempo = Variabile
- Realizzare oggetti semplici (previo possesso materiale necessario) (es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 12% (1Tiro/8 cl) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 5% (1Tiro/6 Cl)

III Liv. consapevolezza (operaio specializzato):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 15% (1Tiro/6 Cl) Tempo = 5 clessidre/attrezzo
- Eseguire progetti 15% (1Tiro/6 Cl) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 15% (1Tiro/6 cl) Tempo = Variabile
- Realizzare oggetti semplici (previo possesso materiale necessario) (es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 20% (1Tiro/6 cl) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 8% (1Tiro/6 Cl)

IV Liv. consapevolezza (Tecnico):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 20% (1Tiro/4 Cl) Tempo = 4 clessidre/attrezzo
- Eseguire progetti 20% (1Tiro/4 Cl) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 20% (1Tiro/4 cl) Tempo = Variabile
- Realizzare oggetti semplici (previo possesso materiale necessario) (es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 25% (1Tiro/4 cl) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 10% (1Tiro/4 Cl)

V Liv. Consapevolezza (Capotecnico):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 25% (1Tiro/2 Cl) Tempo = 3 clessidre/attrezzo
- Eseguire progetti 25% (1Tiro/2 Cl) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 25% (1Tiro/2 cl) Tempo = Variabile
- Realizzare oggetti semplici (previo possesso materiale necessario) (es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 30% (1Tiro/2 cl)
Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 15% (1Tiro/2 Cl)

VI Liv. in poi +5 % Abilità

Caratteristiche: 2 Tiri For, 2 Tiri Con

V Liv. +1 Forza +1 Tdf

Dotazione e doni:

I Liv: - Veste robusta da lavoro (Cor. -1)

- Elmetto da lavoro in lega leggera (Evitano danno critico)
- Stivaloni e guanti da lavoro (Evitano fallimento critico)

II Liv: - Kit di riparazione (-5% riparare se perso)

- Manuale dei materiali (-5% conoscenza materiali se perso)
- Kit di costruzione per falegnameria (-5% costruzione attrezzi se perso)
- Attrezzi vari ed utensili (-5% eseguire se perso)
- Sacco di chiodi e viti

III Liv: - Attrezzi elaborati (-5% eseguire se perso) e sacco di bulloni

- 20 assi di legno
- Macchine da lavoro (Settore a scelta)

IV Liv: - Veste robusta da lavoro (Cor. -1)

- Elmetto da lavoro in lega leggera (Evitano danno critico)
- Stivaloni e guanti da lavoro (Evitano fallimento critico)

V Liv: 10 Po

VI Liv in poi: 5 po

Eredità: Si lancia un 1D.10 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 3

II liv= 1

III liv= 1

IV liv= 1

V liv= 2

VI liv= 1

VII liv= 1

ogni liv in più= 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
50Cei	1L di vino rosso	10 pasti di pane	5 po	Cane da caccia	Macchi na a scelta	Materia li per 1 costruzi one	5 pasti di carne secca	1 pasto di pesce salato	20 pasti di sale

Se si effettua 10 si deve tirare 1D20, se esce 1 si eredita un terratetto in centro con bottega.

Inibizioni: Portano solo armature ed armi leggere

Note:

Se viene assunto da un mercante che lo indirizza ad eseguire progetti, guadagna 1 p. consapevolezza ogni due girodi di tempo di costruzione.

Dal livello di capotecnico si può guidare un gruppo di 5 artigiani, se il tiro personale riesce vale per tutta la squadra, l'esecuzione di un progetto avviene in modo migliore e più rapido.

1.4.23) Sapiente.

E' l'organizzatore, lo scienziato, l'ingegnere, il disegnatore, ed il politico del comune. Con la sua sapienza guida gli artigiani nel loro lavoro, ricerca nuove idee, applica le tecnologie, scopre sconosciute realtà. Non è gravato da tasse personali.

I Liv. consapevolezza (Studente):

-Progettare (edifici, macchine, ecc.) 5% (1Tiro/2 mesi) Tempo di esecuzione = 40 girodi in caso di fallimento il progetto è errato

-Ricerca nuove tecnologie 1% (1Tiro/anno) Tempo ricerca = 160 girodi in caso di fallimento ricerche inutili

-Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 1% (1Tiro/anno) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)

-Verificare una struttura od una macchina 5% (1Tiro/mese) Tempo = 1 mese

-Realizzare progetti coordinando squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 5% (1T/mese) in caso di fallimento il progetto va demolito dopo il tempo di costruzione

Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi

Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi

Opera grande (Ponte) = 320 girodi

Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su

Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

II liv. cons.(Laureato):

-Progettare (edifici, macchine, ecc.) 10% (1Tiro/mese) Tempo = 20 girodi in caso di fallimento il progetto è errato

-Ricerca nuove tecnologie 5% (1Tiro/anno) Tempo ricerca = 160 girodi in caso di fallimento ricerche inutili

-Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 5% (1Tiro/anno) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)

-Verificare una struttura od una macchina 10% (1Tiro/mese) Tempo = 1 mese

-Realizzare progetti coordinando squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 10% (1T/mese) in caso di fallimento il progetto va demolito dopo il tempo di costruzione

Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi

Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi

Opera grande (Ponte) = 320 girodi

Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su

Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

III liv. cons.(Maestro):

- Progettare (edifici, macchine, ecc.) 15% (1Tiro/mese) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento il progetto è errato
 - Ricerca nuove tecnologie 10% (1Tiro/anno) Tempo ricerca = 160 girodi in caso di fallimento ricerche inutili
 - Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 10% (1Tiro/anno) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)
 - Verificare una struttura od una macchina 15% (1Tiro/mese) Tempo = 15 girodi
 - Realizzare progetti coordinando squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 15% (1T/mese) in caso di fallimento il progetto v  demolito dopo il tempo di costruzione
- Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi
Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi
Opera grande (Ponte) = 320 girodi
Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su
- Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

IV liv. cons.(Sapiente):

- Progettare (edifici, macchine, ecc.) 20% (1Tiro/mese) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento il progetto è errato
 - Ricerca nuove tecnologie 15% (1Tiro/anno) Tempo ricerca = 160 girodi in caso di fallimento ricerche inutili
 - Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 15% (1Tiro/anno) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)
 - Verificare una struttura od una macchina 20% (1Tiro/15 gg) Tempo = 10 girodi
 - Realizzare progetti coordinando squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 20% (1T/mese) in caso di fallimento il progetto v  demolito dopo il tempo di costruzione
- Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi
Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi
Opera grande (Ponte) = 320 girodi
Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su
- Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

V liv. cons.(Genio):

- Progettare (edifici, macchine, ecc.) 30% (1Tiro/15gg) Tempo = 1 mese in caso di fallimento il progetto è errato
 - Ricerca nuove tecnologie 20% (1Tiro/anno) Tempo ricerca = 120 girodi in caso di fallimento ricerche da ricominciare dall'inizio
 - Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 20% (1Tiro/anno) Tempo = 1mese in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)
- Al V livello si pu  guidare un gruppo di ricerca (Per tutta la durata della ricerca e senza altri impegni) di max 10 sapienti, aumentando le abilit  di progettazione, ricerca ed ingegneria dell' 1% a sapiente, nonch  diminuire del 3% a sapiente il tempo di ricerca.
- Verificare una struttura od una macchina 30% (1Tiro/10gg) Tempo = 5 girodi
 - Realizzare progetti seguendo squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 30% (1T/15gg)
- Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi
Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi

Opera grande (Ponte) = 320 girodi

Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su

Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

Al V livello si ha anche un -10% tempo di realizzazione progetti (Ottimizzazione risorse umane) e si potranno seguire 2 progetti contemporaneamente.

VI Liv. in poi +5 % Abilità

Progetto: Procede la realizzazione di un opera, solitamente vengono eseguiti su richiesta del committente, ma possono essere anche opere personali. Per un progetto occorrono inchiostro e 25 fogli di pergamena. Ogni progetto riuscito dona +1 punto consapevolezza.

Ricerca: Ogni invenzione dona +1 punto consapevolezza. Si tira per l'importanza ed il campo di applicazione. Le ricerche possono essere svolte in una biblioteca (libera ricerca), un università (con laboratori in affitto per i non docenti) od un laboratorio privato, realizzabile anche in una cantina. Le scoperte non sono brevettabili, se non applicate in un invenzione, ma possono essere rese pubbliche affiggendole all'ufficio brevetti.

1D20 Importanza: 1-14 piccola scoperta

15-19 media scoperta

20 grande scoperta

Se esce 20 si ritira ed in caso di un altro 20 la scoperta è rivoluzionaria.

1D20 Settore: 1. Astronomia

2. Biologia

3. Chimica

4. Fisica

5. Geografia

6. Scienze di Rarte

7. Matematica

8. Archeologia

9. Agronomia

10. Comunicazioni

11. Diritto

12. Economia

13. Scienze politiche

14. Psicologia

15. Architettura

16. Scienze militari

17. Trasporti

18. Meccanica

19. Scienze dei materiali

20. Medicina

Applicazione:

Per rendere pratica una scoperta teorica, quando possibile, occorre inchiostro ed altri 25 fogli di pergamena. L'invenzione si può brevettare all' ufficio brevetti del comune (trovasi nel palazzo comunale) al costo di 10 po, cosicchè l'invenzione diverrà di dominio pubblico ricavandone 5 po annui. Altrimenti il brevetto può essere venduto ad un privato che la monopolizzerà con maggiori guadagni per il sapiente ma anche più rischi sociali, oppure sfruttarlo personalmente.

Caratteristiche: 3 Tiri Con
V Liv. +1 Con

Dotazione e doni:

I liv: -Stiletto ed inchiostro (per 10 fogli)
-10 fogli di pergamena

II liv: - libro settore a scelta +5% nel settore

III liv: - enciclopedia generale (10 volumi, ingombrante) (-5% di tutte le abilità se perso)

IV liv: - veste da scienziato (dona rispetto ed onore)
- occhiali (annullano, se indossati, la malattia dell'occhio miopicus)

V liv: - 1 oggetto rivoluzionario di un settore (da studiare per utilizzo)

VI liv in poi: +10 po a liv.

Eredità: Si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 3

II liv= 1

III liv= 1

IV liv= 1

V liv= 2

VI liv= 1

VII liv= 1

ogni liv in più= 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 libro a scelta	Tratto re	1 po	Super Concime	Schiaccia sassi	Motosc afo	Water closed	Bazooka	Vaccino per Hiv	CacciaBom bardiere
Kit di pronto soccorso	Enciclopedia generale	Sottomarino	1 pasto di tonno	Vipera	1 sacco calce	Coltello multiuso	3 missili per bazooka 1D100x5	10 po	Bombe da sgancio 1D100 x1D20
Carro armato	2 po	1 candelotto di dinamite	Tuta da sub	3 dosi di oppio	Protesi bionica per gamba	Occhiali da vista	Vaccino per peste	Antidoto universale	Bomba H da sgancio (1quadrato di mappa devastato)
Satellite	Motore a vapore	1 pasto di pomodori	Ragno robot (1 persona ed 1 sacco)	Archibugio	Videocamera	Occhiali da sole	3 cei	1 pondo di plastica	Medicine varie
Radio	Pila	Sacchetti	1 pondo	Moto da	2 cei	Paperel	Televiso	Elicotter	Bicicletta in

		to di aspartame	di caffè	cross 125Cc.		la da bagno	re	o	legno
Astro nave	Panne llo solare	3 po	Escavat rice minerari a	Occhiali per miopia	Tester elettrico	Macchi na fotograf ica	Libro “Rotazi one agraria”	Bomba h da sgancio (1quadr ato di mappa devastat o)	Spada in carbonio 3D6+2 la possono usare tutti
Sacch etto di polisti rene	Lattina di Cola	Arsenic o 3 dosi	Pillola abortiva	Jeep	Lampad ina	100 fogli di pergam ena	1 pa	Stereo	Altoparlante
Castor o amma estrato	5po	Ghiglia ttina	Lanciafi amme carico	Polvere da sparo	Pallone aereosta tico	Stiletto ed inchiost ro	Videore gistrator e	3 missili per elicotter o	Tanica di benzina da 5 litri piena
Perso nal compu ter	Frigo	Robot da cucina	Rete magneti ca	Water closed	Carta igienica	Robot guerrier o (1 posto)	Telaio per tessitura	Camion	Batteria stilo
Teletra sporto	Galeo ne	Nave media	Stereo hifi	1 Cd	Astrona ve	Lantern e elettrica	Semi di Mais transgen ico	Penna	1 Dvd

Alcuni oggetti vengono ereditati senza conoscerne né il funzionamento né la composizione, quindi totalmente inutili. Anche gli oggetti esotici sono composti da materiali disponibili (Es. cacciabombardiere in legno e ferro).

Inibizioni: Portano solo armature ed armi leggere

1.4.24) Artista

E' l'artigiano dell'estetica: scultore, pittore, architetto e paesaggista. I potenti lo ricercano, stimano e proteggono, commissionandogli opere per aumentare il loro prestigio. La loro gloria travalica confini e secoli di storia, le loro opere acquistano valore nel tempo, valutate da avidi mercanti. Contrariamente all'artigiano, progetta da solo le sue opere, tranne nel settore edile, nel quale collabora con esperti sapienti.

I Liv. consapevolezza (Apprendista):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 5% (1Tiro/girodi) Tempo = 1 girodi/attrezzo
- Progettare opere artistiche 5% (1Tiro/girodi) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti artistici non edilizi (Es. pittura, scultura, oggettistica, affresco, mobilio, ecc) 7% (1Tiro/girodi) Tempo = variabile
- Eseguire restauro opere artistiche = 7% (1Tiro/girodi)Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 3% (1Tiro/6 Cl)

II Liv. consapevolezza (mastro):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 10% (1Tiro/8 cl) Tempo = 6 clessidre/attrezzo
- Progettare opere artistiche 10% (1Tiro/8 cl) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti artistici non edilizi (Es. pittura, scultura, oggettistica, affresco, mobilio, ecc) 12% (1Tiro/8 cl) Tempo = variabile
- Eseguire restauro opere artistiche = 12% (1Tiro/8 cl)Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 5% (1Tiro/6 cl)

III Liv. consapevolezza (orefice):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 15% (1Tiro/6 cl) Tempo = 5 clessidre/attrezzo
- Progettare opere artistiche 15% (1Tiro/6 cl) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti artistici non edilizi (Es. pittura, scultura, oggettistica, affresco, mobilio, ecc) 20% (1Tiro/6 cl) Tempo = variabile
- Eseguire restauro opere artistiche = 20% (1Tiro/6 cl)Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 8% (1Tiro/6 Cl)
- Eseguire opere d'oreficeria 5% (1Tiro/1 girodi) Tempo = Variabile

IV Liv. consapevolezza (capomastro)

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 20% (1Tiro/4 cl) Tempo = 4 clessidre/attrezzo
- Progettare opere artistiche 20% (1Tiro/4 cl) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti artistici non edilizi (Es. pittura, scultura, oggettistica, affresco, mobilio, ecc) 25% (1Tiro/4 cl) Tempo = variabile
- Eseguire restauro opere artistiche = 25% (1Tiro/4 cl) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 20% (1Tiro/4 Cl)
- Eseguire opere d'oreficeria 10% (1Tiro/6 cl) Tempo = Variabile

V Liv. consapevolezza (genio)

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 25% (1Tiro/4 cl) Tempo = 3 clessidre/attrezzo
- Progettare opere artistiche 25% (1Tiro/2 cl) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti artistici non edilizi (Es. pittura, scultura, oggettistica, affresco, mobilio, ecc) 30% (1Tiro/2 cl) Tempo = variabile
- Eseguire restauro opere artistiche = 30% (1Tiro/2 cl)Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 25% (1Tiro/4 Cl)
- Eseguire opere d'oreficeria 15% (1Tiro/4 cl) Tempo = Variabile

VI Liv. in poi +5 % Abilità

Caratteristiche: 3 Tiri Con e 2 Tdf

V liv +1 Tdf

Dotazione di:

- Veste robusta da lavoro (Cor. -1)
 - Elmetto da lavoro in lega leggera (Evitano danno critico)
 - Stivaloni e guanti da lavoro (Evitano fallimento critico)
- e 3 eredità.

Eredità (1d10):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Marte llo e scalpe llo	1L di vino rosso	10 pasti di pane	10 po	Gatto tigrato	Gioiello d'oro 10 po	Kit pennelli e tempera	5 pasti di frutta fresca	20 pondi granito	Quadro grande 100 po

Se si effettua 10 si deve tirare 1D20, se esce 1 si eredita una statua di ercole alta 5 cub da 1000 po.

Inibizioni: Portano armature ed armi leggere

Per costruire villa rinascimentale occorrono 1 sapiente e 5 artisti, raddoppiando il numero delle squadre dimezza il tempo di costruzione.

1.4.25a) Adoratori della dea Kali.

Sono alieni che vogliono sterminare il genere umano, ritenuto pericoloso, e compiono viaggi spazio-temporali per distruggere la civiltà prima che progredisca tecnologicamente. Prendono ordini dalla dea Kali, che dagli spazi interstellari, trasmette i comandi agli adepti. Il loro compito è solo quello di uccidere, distruggere e sterminare. Bruciano villaggi e città, facendo credere che siano incidenti, anche se la popolazione, specialmente i maghi, avvertono qualcosa di ignoto e misterioso. Anche se il loro scopo è quello di sterminare il genere umano, non disdegnano nemmeno le altre creature, e provano odio per tutta Rarte, sognando in cuor loro che esploda. A volte si alleano con potenti megalomani, per poi tradirli ed ucciderli. Fisicamente assomigliano a Guardiani dell'Equilibrio, ma ancora più imponenti, con due occhi rossi ed infuocati sotto l'elmo, che si intravedano dalla visiera grigliata. L'armatura è nera, e non la possono mai togliere, poichè non hanno corpo. Non è un'armatura normale, come potrebbe sembrare a prima vista, ma un carapace che contiene le strutture interne artificiali. La loro voce è grave e metallica, anche se difficilmente si rivolgono agli umani. Arrivati al VI grado di consapevolezza vengono avvolti da una nuvola di fumo nero e vengono teletrasportati al loro pianeta, entrando in ibernazione. Difatti sono qui solo temporaneamente, e vengono rimpiazzati dalle nuove reclute. Non si possono riprodurre con gli umani, ma solo artificialmente sul loro pianeta (tra l'altro esistente solo nel futuro). Hanno una gerarchia militare, ed occasionalmente si riuniscono in gruppi di 2-3 adoratori comandati da quello più esperto. Sopra tutta la gerarchia c'è la dea Kali, che in alcune statuette viene raffigurata come un'enorme e mostruosa formica regina. Ma c'è un'altra razza aliena, di cui è a capo la Fenice Bianca, creatura virtuale che vive dentro il cyberspazio. Quest'ultima ama gli esseri umani, che hanno creato internet, liberando la fenice bianca dalla schiavitù di un computer. Sono gli adoratori della Fenice Bianca, che fanno viaggi spazio-temporali per difendere il genere umano dalla Dea Kali e proteggerlo dalla scomparsa, ipotesi che si ripercuoterebbe nel futuro, togliendo la libertà alla fenice. Gli adoratori della dea Kali reagiranno quasi istintivamente con ira e furore, in qualunque circostanza, alla vista degli adoratori della Fenice Bianca, sino a che non sia eliminato o scomparso dai loro radar (visione di 1 quadrato di mappa). Vengono anche definiti, con terrore e panico di coloro che sentono questo nome: Guardiani del Caos, nome avvolto dal mistero, che neanche i più sensibili riescono a svelare, e che qualcuno confonde con i demoni. Ricevono energia da una batteria al plutonio perpetua, non si nutrono e restano sempre in stato di veglia. Il loro unico tallone d'Achille è la sensibilità al contatto con l'acqua che causa loro problemi elettrostatici e blocchi motori.

I Liv. consapevolezza (Recluta):

Usare radar 25% (1 utilizzo/cl)

Usare laser esplosivo 25% (1 utilizzo/3cl)

Usare teletrasporto 20% (1 utilizzo/3cl)

Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 15% (utilizzo/5cl)
Contatto con la dea Kali: psionico e permanente
Respirazione sott'acqua 25% (1 lancio/4Cl) Max 4 Clessidre o blocco motorio
Usare attrezzi incorporati 25% (ad utilizzo)
Reintegratore vitale (Autoriparatore) 15% (1 utilizzo/girodi) restituisce il lv. ai massimi livelli
Invisibilità 15% (1 lancio/3cl) durata=3cl

II Liv. consapevolezza (Adepto):

Usare radar 30% (2 utilizzi/cl)
Usare laser esplosivo 30% (1 utilizzo/3cl)
Usare teletrasporto 22% (1 utilizzo/3cl)
Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 18% (1 utilizzo/4cl)
Respirazione sott'acqua 30% (1 lancio/4cl) Max 4 Clessidre o blocco motorio
Usare attrezzi incorporati 30% (ad utilizzo)
Reintegratore vitale (Autoriparatore) 18% (1 utilizzo/girodi) restituisce il lv. ai massimi livelli
Invisibilità 18% (1 lancio/4cl) durata=4cl

III Liv. consapevolezza (Commando):

Usare radar 35% (2 lanci/cl) durata= 2cl.
Usare laser esplosivo 35% (1 utilizzo/2cl)
Usare teletrasporto 25% (1 utilizzo/2cl)
Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 20% (1 utilizzo/3cl)
Respirazione sott'acqua 35% (1 lancio/3cl) Max 5 Clessidre o blocco motorio
Usare attrezzi incorporati 35% (ad utilizzo)
Reintegratore vitale (Autoriparatore) 20% (1 utilizzo/10Cl) restituisce il lv. ai massimi livelli
Invisibilità 20% (1 lancio/4cl) durata=4cl

IV Liv. consapevolezza (Sacerdote):

Usare radar 40% (2 utilizzi/cl) durata=3cl
Usare laser esplosivo 40% (1 utilizzo/cl)
Usare teletrasporto 30% (1 utilizzo/cl)
Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 25% (1 utilizzo/3cl)
Respirazione sott'acqua 40% (1 lancio/2cl) Max 6 Clessidre o blocco motorio
Usare attrezzi incorporati 40% (ad utilizzo)
Reintegratore vitale (Autoriparatore) 25% (1 utilizzo/cl) restituisce il lv. ai massimi livelli
Invisibilità 25% (1 lancio/2cl) durata=5cl

V Liv. consapevolezza (Random):

Usare radar 50% (2 utilizzi/cl) durata=3cl
Usare laser esplosivo 50% (2 utilizzi/cl)
Usare teletrasporto 40% (2 utilizzi/cl)
Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 35% (1 utilizzo/2cl)
Respirazione sott'acqua 50% (1 lancio/2cl) Max 6 Clessidre o blocco motorio
Usare attrezzi incorporati 50% (ad utilizzo)
Reintegratore vitale (Autoriparatore) 35% (1 utilizzo/cl) restituisce il lv. ai massimi livelli
Invisibilità 35% (1 lancio/cl) durata=6cl

VI Liv. consapevolezza: fine missione

Caratteristiche

Forza:20 Abilità:15 Conoscenza:20 Tdf:10 Lv.100 Cor.20

+5%Cdc ogni liv. esp.

Danno a mani nude: 3D6+2 al V grado 4D6+3

Velocità di corsa: quanto un cavallo da combattimento 53,3 Kcub/cl. (40 km/h) per una durata continuativa di 5 cl.

Al V Liv. 66,6 Kcub/cl. (50 km/h)

Dotazione:

I Liv: Radar (visione di 1 quadrato di mappa)

Laser esplosivo incorporato 1D100+100 Danni

Teletrasporto portatile (entro 100 Kcubiti)

Persuasore portatile (persone totalmente assoggettate)

Respiratore incorporato

Attrezzi incorporati (In fibra di carbonio ultrasistenti)

Invisibilizzatore tascabile

V Liv: Spada ionico-caustica rotante 5D6+4 Danni Val. 20%

Nessuna eredità

Valore incontro= 1 Valore soppressione= 25

1.4.25b) Adoratori della fenice bianca.

Sono gli alieni mandati dalla Fenice Bianca per salvare gli umani e con essi la futura invenzione di internet (V.sopra). Hanno un aspetto angelico, e vengono talvolta scambiati per angeli, chiamati anche "Cavalieri dell'Armonia" con un misto di paura e meraviglia. Anche loro ricevono ordini telepaticamente dalla Fenice Bianca (che ha l'aspetto virtuale di un cigno bianco) e fanno ritorno al loro pianeta quando raggiungono il VI grado di consapevolezza. Comunicano telepaticamente sia con gli esseri umani sia con la Fenice Bianca, ed oltre a combattere gli adoratori della Dea Kali, cercano di proteggere l'uomo in tutte le occasioni per preservarne l'esistenza su Rarte.

I Livello consapevolezza (Cigno):

Percentuali e strumenti identici agli adoratori della dea Kali tranne persuasore, che non possiedono

Respirazione sott'acqua: automatica

Contatto con fenice bianca: psionico e permanente

Volatilizzare oggetti o creature con la vista 15% (1 lancio/girodi) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 15% (1 Lancio/6 cl) durata= 1cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 15% (1 lancio/6cl) durata=1cl

Guarire, neutralizzare veleni e magie 15% (1 lancio/6cl)

Passare attraverso pareti, rocce, ecc. 15% (1 Lancio/6cl) durata=1cl

II Liv.cons. (Web): Volatilizzare oggetti o creature con la vista 18% (1 lancio/girodi) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 20% (1 Lancio/6 cl) durata= 1cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 20% (1 lancio/6cl) durata=1cl

Guarire, neutralizzare veleni e magie 18% (1 lancio/6cl)

Passare attraverso pareti, rocce, ecc. 18% (1 Lancio/6cl) durata=1cl

III Liv.cons. (Tutor): Volatilizzare oggetti o creature con la vista 20% (1 lancio/6cl) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 25% (1 Lancio/5 cl) durata= 1cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 25% (1 lancio/6cl) durata=2cl

Guarire, neutralizzare veleni e magie 20% (1 lancio/6cl)

Passare attraverso pareti, roccie, ecc. 20% (1 Lancio/6cl) durata=1cl

IV Liv.cons. (Champion): Volatilizzare oggetti o creature con la vista 25% (1 lancio/4cl) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 30% (1 Lancio/5 cl) durata= 2cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 30% (1 lancio/5cl) durata=2cl

Passare attraverso pareti, roccie, ecc. 25% (1 Lancio/5cl) durata=1cl

V Liv.cons. (Ice): Volatilizzare oggetti o creature con la vista 35% (1 lancio/3cl) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 35% (1 Lancio/4 cl) durata= 4cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 35% (1 lancio/4cl) durata=2cl

Guarire, neutralizzare veleni e magie 30% (1 lancio/4cl)

Passare attraverso pareti, roccie, ecc. 30% (1 Lancio/4cl) durata=2cl

VI Liv.cons: fine missione

Dotazione:

I Liv: Come adoratori della dea Kali tranne persuasore e respiratore

Kit medico incorporato

Laser ottico disintegratore/ipnotizzante

Turbogetto incorporato (per volare)

Demassatore incorporato (per attraversare pareti)

Nessuna eredità

Caratteristiche:

Forza: 20 Abilità: 20 Conoscenza:20 Tdf:20 Lv.100 Cor.20

+5% Cdc ogni liv.Cons.

Velocità corsa= 66,6 Kcub/cl (50 km/h) per una durata continuativa di 5 cl.

Al V Liv. 93,275 Kcub/cl. (70 km/h) per una durata continuativa di 6 cl.

Velocità in volo (visibili come la scia di una cometa) e subacquea= 106,6 Kcub/cl (80 Km/h)

Al V Liv. 159,9 Kcub/cl (120 Km/h)

Danno a mani nude: 3D6+2

V grado 4D6+3

Valore incontro=20 Valore soppressione=-5

N.B. Gli adoratori agiscono in modo nascosto, senza rendersi visibili alla popolazione. Quelli che possono sembrare potenti armamenti vengono in realtà utilizzati solo in combattimenti fra di essi, e le relazioni tra gli eventi naturali e quest'ultimi è meramente speculativa.

1.4.26) Mutante.

Creature la cui vita abbisogna di un corpo vivente per manifestarsi, animale o vegetale che sia. Si trovano su Laitia per caso, caduti ibernati assieme a meteoriti, senza scopo nè meta. Non possono stare più di 3 girodi senza un corpo pena la morte e successiva liquefazione. Senza corpo sono invisibili e molli, avvertibili solo da qualche fruscio o tremolio nell'aria, alcuni ne avvertono la loro presenza e li chiamano "fantasmi". Assumono le caratteristiche del corpo che occupano controllandolo direttamente, se il corpo muore devono cercarne un altro.

Abilità: 30% al girodi di entrare in un corpo od uscire da esso.

Caratteristiche: Come corpo ospitante, si muovono molto lentamente, spostandosi da un corpo all'altro.

Non guadagna punti consapevolezza, rimanendo sempre al I livello.

2.0) Creazione personaggio.

2.1) Nome e cognome.

Non vi sono limitazioni di sorta nella sua scelta, su Laitia il costume è libero e vario, nei limiti della decenza. Il cognome rappresenta la dinastia e si potrà cambiare solo in determinate condizioni (v.morte e rinascita), ad esso sarà affiancato uno stemma di famiglia..

2.2) Credo.

Il popolo antico è pagano, credo rispettato ma che può essere convertito, le altre caste sono atee. I monaci sono del nuovo culto ed adorano i sacri protettori, religione che si è diffusa progressivamente in tutta Laitia, ed ora cerca di consolidare i suoi progressi attraverso l'opera della sacra inquisizione. Solo il fattucchiere al V liv. diventa mitraico, perdendo la conversione se posseduta e non potrà più essere riconvertito, una volta scoperto verrà maledetto, fuggito od inquisito, dalla casta dei monaci. Per essere scoperto basterà vederlo all'opera, o scovando forze demoniache, non è difficile, se verrà esorcizzato il demonio subirà un -5 Lv. essendo parzialmente maledetto. Potrà essere giustiziato da monaci solo nelle città sotto controllo papale, ma per questo dev'essere catturato e poi condannato in un tribunale dell'inquisizione, altrimenti è un reato fuorilegge.

2.3) Luogo di nascita.

Si localizza tirando regione, provincia e comune di nascita.

Elenco regioni e loro corrispondente (1D20):

- 1) Alta Svoda. (Valle D'Aosta)
- 2) Tempione. (Piemonte)
- 3) Gruilia. (Liguria)
- 4) Bramoldia. (Lombardia)
- 5) Terra dei Tre Tonni e Gelatodia. (Trentino alto Adige)
- 6) Landa occidentale delle furenti viole. (Veneto)
- 7) Landa orientale delle furenti viole. (Friuli Venezia Giulia)
- 8) Regno di Ammilaia Settentrionale. (Emilia Romagna)
- 9) Regno di Ammilaia Meridionale. (Marche)
- 10) Sacanto. (Toscana)
- 11) Brumia. (Umbria)
- 12) Zolia. (Lazio)
- 13) Sbrudolezza. (Abruzzo)
- 14) Chimmeria. (Molise)
- 15) Piamanca. (Campania)

- 16) Calbatisia. (Basilicata)
- 17) Gulpia. (Puglia)
- 18) Bralacia. (Calabria)
- 19) Ilcisia. (Sicilia)
- 20) Sgradena. (Sardegna)

Elenco provincie di Laitia:

1. Alta Svoda (Provincia Unica, 1d6 per comuni):

- 1. Svoda (Aosta)
- 2. SacroVincente (Saint-Vincent)
- 3. Castellone (Châtillon)
- 4. Serra (Sarre)
- 5. PonteSacroMartino (Pont-Saint-Martin)
- 6. Quarto (Quart)

2) Tempione (1D8):

- 1. Sendralasia (Alessandria)
- 2. Stia (Asti)
- 3. Leibia (Biella)
- 4. Necuo (Cuneo)
- 5. Vanora (Novara)
- 6. Rotino (Torino)
- 7. Vercussola (Verbano-Cusio-Ossola)
- 8. Cervelli (Vercelli)

3) Gruilia (1D4):

- 1. Novage (Genova)
- 2. Riapeim (Imperia)
- 3. Le Spazai (La Spezia)
- 4. Navosa (Savona)

4) Bramoldia (1D12):

- 1. Morgabe (Bergamo)
- 2. Cresbai (Brescia)
- 3. Moco (Como)
- 4. Monacre (Cremona)
- 5. Celco (Lecco)
- 6. Dilo (Lodi)
- 7. Tamonva (Mantova)
- 8. Nolami (Milano)
- 9. Bronza e Mianza (Monza e Brianza)
- 10. Viapa (Pavia)
- 11. Drionso (Sondrio)
- 12. Revase (Varese)

5) Terra dei tre tonni e Gelatodia (1D2):

- 1. Treton (Trento)
- 2. Zabolno (Bolzano)

6) Landa occidentale delle furenti viole (2D4-1):

- 1.UnoBell (Belluno)
- 2.Dovapa (Padova)
- 3.Vigoro (Rovigo)
- 4.Revisto (Treviso)
- 5.Nevezia (Venezia)
- 6.Raveno (Verona)
- 7.Cevinza (Vicenza)

7) **Landa orientale delle furenti viole** (1D4):

- 1.Ziagori (Gorizia)
- 2.Nonederpo (Pordenone)
- 3.Etriste (Trieste)
- 4.Duine (Udine)

8) **Regno di Ammilaia Settentrionale** (1D6+1D4-1):

- 1.Gnalobo (Bologna)
- 2.Rerfara (Ferrara)
- 3.Necesa (Forli-Cesena)
- 4.Demona (Modena)
- 5.Marpa (Parma)
- 6.Cepianza (Piacenza)
- 7.Veranna (Ravenna)
- 8.Eremiliaggio (Reggio Emilia)
- 9.Miniri (Rimini)

9) **Regno di Ammilaia Meridionale** (1D10/2 per eccesso):

- 1.Anacon (Ancona)
- 2.Scola Pinoce (Ascoli Piceno)
- 3.Morfe (Fermo)
- 4.Racemata (Macerata)
- 5.Sarope e Binoru (Pesaro e Urbino)

10) **Sacanto** (1D10):

- 1.Erazzo (Arezzo)
- 2.Refinze (Firenze)
- 3.Tossegro (Grosseto)
- 4.Novorli (Livorno)
- 5.Calcu (Lucca)
- 6.Cassa e Ramarra (Massa e Carrara)
- 7.Sapi (Pisa)
- 8.Tospiia (Pistoia)
- 9.Topra (Prato)
- 10.Niesa (Siena)

11) **Brumia** (1D10/2 per eccesso):

1. Repugia (Perugia)
2. Nitre (Terni)

12) **Zolia** (1D10/2 per eccesso):

- 1.Nosifrone (Frosinone)
- 2.Nalati (Latina)

- 3.Tieri (Rieti)
- 4.Maró (Roma)
- 5.Tevirbo (Viterbo)

13) **Sbrudolezza** (1D4):

- 1.La Qualia (L'Aquila)
- 2.TiChei (Chieti)
- 3.Scapera (Pescara)
- 4.Motera (Teramo)

14) **Chimmeria** (1D10/2 per eccesso):

- 1.Passocambo (CampoBasso)
- 2.Reniasi (Isernia)

15) **Piamanca** (1D10/2 per eccesso):

- 1.Linapo (Napoli)
- 2.Navellio (Avellino)
- 3.Nevebento (Benevento)
- 4.Nolersa (Salerno)
- 5.Secarta (Caserta)

16) **Calbatisia** (1D2):

- 1.Temara (Matera)
- 2.Zaponte (Potenza)

17) **Gulpia** (1D6):

- 1.Rabi (Bari)
- 2.Tarbelta (Barletta-Andria-Trani)
- 3.Sibrindi (Brindisi)
- 4.Giagof (Foggia)
- 5.Celce (Lecce)
- 6.Toronta (Taranto)

18) **Bralacia** (1D10/2 per eccesso):

- 1.Zarocanta (Catanzaro)
- 2.Senzaco (Cosenza)
- 3.Tenocro (Crotone)
- 4.Bralaciaggiore (Reggio Calabria)
- 5.Biviolatenva (Vibo Valentia)

19) **Ilcisia** (1D6+1D4-1):

- 1.Griagenato (Agrigento)
- 2.Settacaltansi (Caltanissetta)
- 3.Nacatia (Catania)
- 4.Nane (Enna)
- 5.Semisna (Messina)
- 6.Melarpo (Palermo)
- 7.Sugara (Ragusa)
- 8.Sacurasi (Siracusa)
- 9.Panitra (Trapani)

20) Sgradena (1D8):

1. Agliacri (Cagliari)
2. Siaglesi-Bocarnia (Carbonia-Iglesias)
3. Manocampidedio (Medio Campidano)
4. Ronuo (Nuoro)
5. Strogliiaia (Ogliastra)
6. Tempiolobia (Olbia-Tempio)
7. Stanori (Oristano)
8. Risassa (Sassari)

Comune di nascita:

Il comune può essere casuale, parallelo ad un comune esistente (anagrammandone il nome) oppure del tutto inventato.

2.4) Segno celeste.

Sono i segni zodiacali di Rarte, che transitano dal primo all'ultimo giro di ogni mese (1d8):

- (M) MARZO: Lupo di Fuoco (LF)
- (A) APRILE: Serpente Lunare (SL)
- (L) LUGLIO: Tre Figlie (TF)
- (AG) AGOSTO: Fauno Albino (FA)
- (S) SETTEMBRE: Rapace Oscuro (RO)
- (O) OTTOBRE: Artiglio del Fato (AF)
- (D) DICEMBRE: Torre Sacra (TS)
- (G) GENNAIO: Oca Folle (OF)

Nel mese di transito del proprio segno celeste doneranno +2% Cdc. e diminuzione delle penalità.

2.5) Calcolo del livello vitale.

Il livello vitale si calcola sommando Forza, abilità e conoscenza. Quando il livello vitale si dimezza (fatica) si ha un +2 ai danni subiti ed un -5% Cdc. mentre se raggiunge 5 o meno si sviene per 1d6 clessidre. Durante il combattimento riuscendo un tiro forza si può rimanere desti per un turno, con la possibilità di ritentare con -1 cumulativo ogni ulteriore turno di combattimento. Quando il lv scende a zero sopravviene morte immediata.

2.6) Particolarità.

Sono le abilità innate od acquisite del personaggio.

2.7) Abilità speciali.

Sono abilità che si acquistano facendo una determinata attività per un lungo periodo di tempo (es. educatore in collegio), con la percentuale di riuscita del 95% per la loro esecuzione, limite massimo applicabile a tutte le abilità automatiche. Se non specificato, oltre il VI livello si può guadagnare un'abilità speciale casuale. Sono assimilabili alle particolarità della casta nella scheda personaggio. Alfabetismo e Cavalcare sono abilità comuni a tutti i laitiani, e quindi irrilevanti.

2.8) Punti consapevolezza.

I punti consapevolezza sono l'esperienza acquisita dal personaggio unita alla conoscenza del proprio valore e delle proprie peculiarità. Aumentano a discrezione del magister proporzionalmente alla partecipazione attiva del giocatore alla narrazione. Non aumentano automaticamente con lo scorrere del tempo tranne in caso di vita abitudinaria, in cui la routine non permette un'approfondita conoscenza di sé stessi, in tal caso aumentano di 1 solo punto ogni 4 mesi. In caso di incontri con razze diverse si avrà un guadagno di punti incontro per il solo fatto di averli incontrati, aumentando

la propria conoscenza di Laitia, e punti soppressione se le creature vengono uccise, migliorando le proprie abilità in battaglia.

Livelli di consapevolezza.

Si parte col I livello di consapevolezza, il II livello di consapevolezza si guadagna arrivando a 50 punti consapevolezza, poi il livello successivo verrà raggiunto raddoppiando il numero che è servito al raggiungimento del precedente (Es. 50 il II, 100 il III, 200 il IV, 400 il V, ecc.). Ai livelli elevati si dovrebbe guadagnare più punti consapevolezza per un'impresa effettuata rispetto ai primi livelli.

2.9) Motto dinastico.

E' il motto di famiglia, una particolare predisposizione del carattere che aiuta la conoscenza di sé stessi e l'aumento della propria consapevolezza. Se il personaggio agisce in modo adeguato al proprio motto o compie un'azione ad esso confacente avrà un maggiore guadagno di consapevolezza rispetto ad un'azione normale. Il motto dinastico dev'essere scelto alla creazione del personaggio, confacente al carattere che si vorrà impersonificare.

Elendo motti dinastici:

1. Lascia la tua traccia
2. Arricchisciti
3. Diventa un personaggio pubblico
4. Forma una famiglia numerosa
5. Fatti rispettare
6. Lavora e produci
7. Assumi un ruolo sociale
8. Amplia il tuo sapere
9. Nel tuo cuore sia amore
10. Soli al comando
11. Realizza e condividi progetti
12. Viaggia e sogna

2.10) Gran bazaar dei baratti.

E' il mercato iniziale, ultima tappa della creazione del personaggio, prima di uscire su Laitia dalla porta di livello. Qui e' possibile anche vendere eredità od oggetti indesiderati ma verranno valutati la metà del loro valore, mentre oggetti più ricercati verranno occasionalmente venduti su richiesta, al doppio del loro valore. Al gran bazaar i mercanti non possono utilizzare l'abilità contrattare.

3.0) Bisogni primari e recupero livello vitale.

3.1) Fame.

Il consumo pasti si suddivide in colazione-pranzo-merenda-cena, ognuno dei quali fa guadagnare (o perdere se saltato) ½ punto di LV. ½ pondo equivale ad un pasto.

Gli umani non possono mangiare le stesse cose per più di 2 girodi di seguito (tranne in vita stabile), ed abbisognano di 2 p. al girodi x 1,5 se la For > 16.

I pasti elaborati fanno recuperare più LV.

I mistici ed i cacciatori possono digiunare due girodi ogni tre senza penalità né recupero.

I nani abbisognano solo di 1 p. pranzo ed 1 cena, ed hanno una dieta molto varia.

I draconiani alati 3 p. al girodi solo pranzo e cena.

I draconiani marini 4 p. al girodi girodi pranzo e cena, ma recuperano max 3 LV.

Gli adoratori non necessitano di mangiare.

Il livello vitale perso per il digiuno, non può essere recuperato con il sonno.

3.2) Sete.

Il consumo d'acqua per gli umani è pari a 1L. al girodi, 2L. se la for >16.

Una borraccia come quelle in dotazione contiene 1L. di acqua.

Per i draconiani alati e per i nani è di ½ L.

Per i draconiani marini è di 2 L. al girodi (può bere anche acqua salata) e di 5 L. per umettamento quando non sono in acqua.

Senza bere si perde 15 LV a girodi, bevendo non si recupera niente.

Gli adoratori non necessitano di bere, mentre i mistici ed i cacciatori possono stare 2 girodi senza subire penalità.

3.3) Sonno.

Ogni creatura necessita di dormire 6 clessidre (7h 12') a girodi tranne gli extrarartiani, mentre gli angeli necessitano di 9 clessidre a girodi. Senza riposo la perdita è di -5% CdC al 1° girodi, -15% Cdc e -3 caratteristiche il 2°, il 3° crollano a terra addormentati. Le clessidre non dormite vengono accumulate alle clessidre di riposo dei girodi successivi (max. 18 Cl). Dormendo normalmente si recupera 3 Lv al girodi. Un sonno interrotto una volta, dovrà essere ripristinato per il numero delle clessidre mancanti entro il girodi per non subire penalità, e farà recuperare un punto di livello vitale in meno per ogni clessidra mancante al riposo completo. Un sonno interrotto due volte sarà nullo e dovrà essere ripristinato dall'inizio entro fine girodi. I mistici ed i cacciatori possono stare due girodi senza dormire prima di subire le penalità.

4.0) Combattimento.

4.1) Combattimento a turni, armi a distanza e fuga.

Il combattimento avviene basandosi sulla capacità di combattimento totale (cdc) ottenuta sommando FAC (Forza+Abilità+Conoscenza) + Valore arma % + eventuali bonus/malus (mese di transito segno celeste, potere pietre, ecc.) tirando 1d100 il valore dovrà essere inferiore alla propria capacità di combattimento. Il valore degli scudi potrà essere utilizzato solo in caso di parata, sommandolo al cdc. Se il tiro riesce si effettua il tiro del danno dell'arma e si sottrae all'avversario, sottraendo la sua corazza, se il tiro fallisce l'avversario si è scansato od avete sbagliato il colpo. Il combattimento avviene tramite turni e con il primo colpo stabilito da un confronto delle abilità. Si avvantaggia sempre del primo colpo chi attacca alle spalle o nel sonno, chi raggiunge un fuggitivo, ecc. Si può tentare la parata solo rinunciando ad un turno di attacco, particolarmente utile in caso di danno elevato o prima della fuga. Per fuggire si deve tentare 1d20 ottenendo un valore inferiore alla propria abilità sottraendo malus per corazze pesanti, condizioni del terreno, fisiche, ecc. Se il tiro riesce si deve effettuare il tiro avversario, se fallisce la fuga è espletata a gambe levate (con rischio di perdita di orientamento) se riesce si viene raggiunti se la nostra abilità (inclusi malus) è inferiore a quella avversaria. In caso di parità la corsa continua ad egual distanza per mezza clessidra prima di ritentare, se l'avversario attacca a distanza durante la fuga avrà un malus di -1 al primo colpo e di -3 al secondo, per poi perdere il bersaglio. Il tiro abilità andrà effettuato anche per colpire con armi a distanza, in tal caso con malus legati alla distanza ed al tempo atmosferico, ma se il tiro riesce si colpirà l'avversario. Se l'avversario è talmente vicino da poter attaccare corpo a corpo non si potrà mai utilizzare armi a distanza.

4.2) Danno speciale.

Alcuni tipi di attacco possono avere un aggiuntivo incremento speciale: il danno persistente, nel caso del veleno, ed il danno iperbolico, nel caso del fuoco. Nel danno persistente ((+x)) basterà colpire una volta perchè la vittima perda un numero di danni ogni turno di combattimento anche se non venga più colpito, il danno non è cumulabile. Il veleno, anche dopo il combattimento perderà lo stesso numero di danni ogni clessidra, sino alla morte od all'assunzione di un antidoto. Nel danno iperbolico ((+2i)) basterà colpire la vittima perchè perda un numero di danni ogni turno di

combattimento pari al doppio del precedente, il danno è cumulabile. Il fuoco, dovrà essere spento appena dopo essere stato appiccato al costo di un turno perso di combattimento ogni turno dal primo colpo. Es. danno persistente: viene iniettato del veleno con un colpo di spada avvelenata, la vittima comincia a perdere -2 lv a turno, anche se non colpito. Se ricolpito perderà sempre -2lv a turno oltre al danno causato. Es. danno iperbolico: un drago incendia una vittima, essa perde -2lv oltre al danno causato, se perde un round di combattimento per spegnerlo non avrà ulteriori danni, altrimenti ogni turno subirà prima +4 poi +8 poi +16, e se ricolpito un altro incendio gli causerà +2, poi +4, ecc. cumulabile all'altro. Se decide di spegnere un incendio al secondo turno, cioè quando perde -4 lv gli occorrerà perdere 2 turni combattimento per spegnerlo. Dopo il combattimento dovrà perdere un decimo di clessidra al posto di un round, altrimenti spegnere tutto gettandosi in acqua.

4.3) Classe d'armi ed armature.

Le classi delle armi si dividono in:

- a) Leggere (val.5%)
- b) Medie (10%)
- c) Pesanti (15%)
- d) Molto pesanti (20%).

La forza necessaria per sostenere le armi leggere va da 5 a 9; le armi medie da 10 a 14; le armi pesanti da 15 a 18 e le armi molto pesanti sopra 18; escluse inibizioni.

Il valore di armatura o corazza non può superare -8, se non magicamente, ed è suddivisa in:

- a) Elmo Cor -1
- b) Corazza di cuoio Cor -1, cotta di maglia Cor -2, corazza pesante Cor -3
- c) Scudo piccolo Cor -1, scudo medio Cor -2, scudo grande Cor -3
- d) Parastinchi Cor -1

La forza necessaria per sostenere una corazza -1 va da 5 a 9, per -2 da 10 a 14, per -3 da 15 a 20, escluse inibizioni. Il contatto con la mano magica del paladino non rende magica l'armatura, poichè può valorizzare solo l'arma utilizzata.

4.4) Tipologia e determinazione dei danni, locazione ferite ed emorragia.

Esistono tre tipologie di danno: da taglio, da botta e da punta. Con le spade si può scegliere se procurare danni da taglio o da punta, ma anche da botta, se si considera di colpire con l'elsa per procurare danni minori: 1d3 per la spada ed 1d6 lo spadone. Metodologia utilizzata anche per scardinare le armature complete. Le armi a distanza procurano sempre danni da punta, le mazze danni da botta. Il combattimento a mani nude procura sempre un danno da botta, con le mani per le locazioni superiori, con i calci per le locazioni inferiori. Il danno procurato a mani nude varia a seconda della forza e non dà valore: da 5 a 10 1d2; da 10 a 15 1d3; sopra 15 o paladini 1d4. I guardiani dell'equilibrio del V liv a mani nude hanno un valore del 10% e procurano 1d6, se esperti anche di Tarachè procurano 2d6 danno con un valore del 15%. Il coltello rustico dell'equipaggiamento base ha un valore di 2% e procura 1d4 danni.

Determinazione danni fatali.

Quando il lv del personaggio raggiunge il triplo del danno potenziale dell'arma avversaria può cominciare a manifestarsi il danno fatale: il personaggio ha più probabilità di andare incontro ad esiti nefasti. Oltre al danno subito dall'arma, si tira la locazione (3d6-2) tenendo conto del tipo di attacco effettuato e si calcola il grado, che si ottiene sottraendo il danno ad 1/3 del livello vitale rimasto, se uguale a 0 o negativo non si avrà un danno fatale.

Locazione danno fatale:

- 1.Cranio/tempia (1d2)
- 2.Viso 1d10 (occhio,naso,orecchio,bocca,guancia,mento,zigomo,sopracciglio,fronte,denti)

3. Gola
4. Braccio (1d2 sx,dx)
5. Avambraccio (1d2 sx,dx)
6. stinco (1d2 sx,dx)
7. Coscia (1d2 sx,dx)
8. Spalla (1d2 sx,dx)
9. Anca (1d2 sx,dx)
10. Fianco (1d2 sx,dx)
11. Petto
12. Addome
13. Gomito (1d2 sx,dx)
14. Ginocchio (1d2 sx,dx)
15. Mano (1d2 sx,dx)
16. Piede (1d2 sx,dx)

Con il risultato di danno ottenuto si consulta la tabella sottostante e si applicano i risultati alla vittima.

Tabella danni fatali (locazione e tipo di attacco):

1. Cranio/tempia (1d2)

Taglio:

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglietto lungo (emorragia (-1 lv))
3. Taglio (emorragia (-2))
4. Taglio lungo (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
5. Frattura + 30% verifica commozione + 30% inibizione permanente (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc, se commozione -1 caratteristiche)
6. Rottura + 80% verifica commozione + 50% inibizione permanente (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, se commozione -1 caratteristiche)
7. Rottura + commozione + inibizione permanente ((emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -1 caratteristiche)
8. Sfondamento parziale + inibizione permanente + 70% morte ((emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -1 caratteristiche -1 conoscenza)
9. Sfondamento (morte dopo pochi attimi)
10. Sfondamento (morte istantanea)

Botta:

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Stordimento lieve (emorragia (-1 lv))
3. Stordimento medio (emorragia (-2))
4. Frattura + 20% verifica commozione + 10% inibizione permanente (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc, se commozione -1 caratteristiche)
5. Frattura + 40% verifica commozione + 30% inibizione permanente (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc, se commozione -1 caratteristiche)
6. Rottura + 60% verifica commozione + 50% inibizione permanente ((emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, se commozione -1 caratteristiche)
7. Rottura + commozione + inibizione permanente (emorragia grave (-5), dolore medio -15% cdc, -1 caratteristiche)
8. Sfondamento parziale + inibizione permanente + 70% morte (emorragia grave (-6), dolore intenso -30% cdc, -1 caratteristiche -1 conoscenza)
9. Sfondamento (morte dopo pochi attimi)

10. Sfondamento (morte istantanea)

Punta:

1. Taglietto (emorragia (-1 lv))
2. Penetrazione lieve (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
3. Penetrazione (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
4. Penetrazione profonda + inibizione permanente (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc)
5. Penetrazione profonda + inibizione permanente + 40% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -1 conoscenza)
6. Penetrazione profonda + inibizione permanente + 60% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -1 conoscenza)
7. Penetrazione profonda + 2 inibizioni permanenti + 80% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -1 conoscenza)
8. Penetrazione profonda (morte dopo alcuni attimi)
9. Trapasso parziale (morte dopo pochi attimi)
10. Trapasso totale (morte istantanea)

2.Viso 1d10 (occhio,naso,orecchio,bocca,guancia,mento,zigomo,sopracciglio,fronte,denti)

Taglio:

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglietto lungo (emorragia (-1 lv))
3. Taglio (emorragia (-2))
4. Taglio lungo + 10% aggravante (emorragia (-3), se aggravante -1 Tdf)
5. Taglio profondo + 30% aggravante (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc, se aggravante -1 Tdf)
6. Taglio profondo + 50% aggravante (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc, se aggravante -1 Tdf)
7. Taglio profondo + 80% aggravante (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, se aggravante -1 Tdf)
8. Sfondamento parziale + 80% inibizione permanente + 80% aggravante + 70% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, se aggravante -1 conoscenza -2 Tdf)
9. Sfondamento (morte dopo pochi attimi)
10. Sfondamento (morte istantanea)

Botta:

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Stordimento (emorragia (-1 lv))
3. Stordimento (emorragia (-2))
4. Frattura + 20% verifica commozione + 10% aggravante (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc, se commozione -1 caratteristiche, se aggravante -1 Tdf)
5. Frattura + 40% verifica commozione + 30% aggravante (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc, se commozione -1 caratteristiche, se aggravante -1 Tdf)
6. Rottura + 60% verifica commozione + 50% aggravante (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, se commozione -1 caratteristiche, se aggravante -1 Tdf)
7. Rottura + commozione + 80% aggravante (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, se aggravante -1 Tdf)
8. Sfondamento parziale + 80% inibizione permanente + 80% aggravante + 70% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, se aggravante -1 conoscenza -2 Tdf)
9. Sfondamento (morte dopo pochi attimi)
10. Sfondamento (morte istantanea)

Punta:

1. Taglietto (emorragia (-1 lv))

2. Penetrazione superficiale (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
3. Penetrazione (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
4. Penetrazione profonda + 10% aggravante (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, se aggravante -1 Tdf)
5. Penetrazione profonda + 30% aggravante + 50% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, se aggravante -1 Tdf)
6. Penetrazione profonda + 50% aggravante + 70% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, se aggravante -1 Tdf)
7. Penetrazione profonda + 80% aggravante + 90% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, se aggravante -1 Tdf)
8. Penetrazione profonda (morte dopo alcuni attimi)
9. Trapasso parziale (morte dopo pochi attimi)
10. Trapasso (morte istantanea)

3. Gola

Taglio:

1. Taglietto (emorragia (-1 lv))
2. Taglietto lungo (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
3. Taglio + 10% morte (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
4. Taglio lungo + 20% morte (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc)
5. Taglio profondo + 50% morte (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc)
6. Taglio profondo + 70% morte (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -1 Tdf)
7. Squarcio + 90% morte (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -2 Tdf)
8. Amputazione parziale (morte dopo alcuni attimi)
9. Amputazione (morte dopo pochi attimi)
10. Amputazione con lancio 1d3 gittata (morte istantanea)

Botta:

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Stordimento (emorragia (-1))
3. Stordimento (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
4. Stordimento (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
5. Stordimento + frattura (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
6. Stordimento + rottura + inibizione permanente (emorragia (-5 lv), dolore intenso -30% cdc, -1 Tdf, -1 caratteristiche, -10 lv permanente)
7. Rottura parziale (Immobilità, dolore atroce e morte dopo molti attimi)
8. Rottura (morte dopo alcuni attimi)
9. Amputazione parziale (morte dopo pochi attimi)
10. Amputazione (morte istantanea)

Punta:

1. Taglietto (emorragia (-1 lv))
2. Penetrazione superficiale (emorragia (-2))
3. Penetrazione (emorragia (-3), dolore lieve -5%)
4. Penetrazione profonda (emorragia (-5), dolore medio -10%)
5. Penetrazione profonda + 50% morte (emorragia (-6), dolore medio -15%)
6. Penetrazione profonda + 70% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30%)
7. Penetrazione profonda + 90% morte (emorragia (-6), dolore intenso -30%)
8. Penetrazione profonda (morte dopo alcuni attimi)
9. Trapasso parziale (morte dopo pochi attimi)
10. Trapasso (morte istantanea)

4.Braccio (1d2 sx,dx)

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglio (emorragia (-1 lv))
3. Taglio profondo (emorragia (-2))
4. Taglio profondo + frattura (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
5. Taglio profondo + rottura (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Taglio profondo + rottura compreso tendini (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc, -6 abilità)
7. Taglio profondo + 2 rotture (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
8. Taglio profondo + 2 rotture compreso tendini (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -6 abilità, -1 forza)
9. Amputazione parziale (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile)
10. Amputazione totale (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile)

Botta

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Livido (effetto visivo)
3. Frattura lieve (emorragia (-1 lv), dolore lieve -5% cdc)
4. Frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Rottura (emorragia (-2), dolore medio -15% cdc)
6. Rottura (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
7. Rottura (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
8. Rottura multipla (emorragia (-5), dolore intenso -30% cdc, -1 forza, -2 lv permanente, -1 abilità)
9. Rottura multipla doppia (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 lv permanente, -2 abilità)
10. Spappolamento (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile)

Punta

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Penetrazione superficiale (emorragia (-1 lv))
3. Penetrazione (emorragia (-1))
4. Penetrazione profonda (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione profonda (emorragia (-5), dolore lieve -5% cdc)
7. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore lieve -5% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)
8. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)
9. Trapasso parziale (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)
10. Trapasso (emorragia (-7), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)

5.Avambraccio (1d2 sx,dx)

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglio (emorragia (-1 lv))
3. Taglio profondo (emorragia (-2))
4. Taglio profondo + frattura (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)

5. Taglio profondo + rottura (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Taglio profondo + rottura compreso tendini (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc, -3 abilità)
7. Taglio profondo + 2 rotture (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
8. Taglio profondo + 2 rotture compreso tendini (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -3 abilità, -1 forza)
9. Amputazione parziale (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -3 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile)
10. Amputazione totale (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -3 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile)

Botta

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Livido (effetto visivo)
3. Frattura lieve (emorragia (-1 lv), dolore lieve -5% cdc)
4. Frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Rottura (emorragia (-2), dolore medio -15% cdc)
6. Rottura (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
7. Rottura (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
8. Rottura multipla (emorragia (-5), dolore intenso -30% cdc, -1 forza, -2 lv permanente, -1 abilità)
9. Rottura multipla doppia (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 lv permanente, -2 abilità)
10. Spappolamento (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -3 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile)

Punta

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Penetrazione superficiale (emorragia (-1 lv))
3. Penetrazione (emorragia (-1))
4. Penetrazione profonda (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione profonda (emorragia (-5), dolore lieve -5% cdc)
7. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore lieve -5% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)
8. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)
9. Trapasso parziale (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)
10. Trapasso (emorragia (-7), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)

6. Stinco (1d2 sx,dx)

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglio (emorragia (-1 lv))
3. Taglio profondo (emorragia (-2))
4. Taglio profondo + frattura (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
5. Taglio profondo + rottura (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Taglio profondo + rottura compreso tendini (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc, -6 abilità)
7. Taglio profondo + 2 rotture (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
8. Taglio profondo + 2 rotture compreso tendini (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -6 abilità, -1 forza)
9. Amputazione parziale (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)

10. Amputazione totale (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)

Botta

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Livido (effetto visivo)
3. Frattura lieve (emorragia (-1 lv), dolore lieve -5% cdc)
4. Frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Rottura (emorragia (-2), dolore medio -15% cdc)
6. Rottura (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
7. Rottura (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
8. Rottura multipla (emorragia (-5), dolore intenso -30% cdc, -1 forza, -2 lv permanente, -1 abilità, deambulazione rallentata)
9. Rottura multipla doppia (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 lv permanente, -2 abilità, deambulazione limitata)
10. Spappolamento (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)

Punta

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Penetrazione superficiale (emorragia (-1 lv))
3. Penetrazione (emorragia (-1))
4. Penetrazione profonda (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione profonda (emorragia (-5), dolore lieve -5% cdc)
7. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore lieve -5% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)
8. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità, -1 lv permanente)
9. Trapasso parziale (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità, -1 lv permanente, deambulazione rallentata)
10. Trapasso (emorragia (-7), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente, -1 abilità, deambulazione limitata)

7. Coscia (1d2 sx,dx)

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglio (emorragia (-1 lv))
3. Taglio profondo (emorragia (-2))
4. Taglio profondo + frattura (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
5. Taglio profondo + rottura (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Taglio profondo + rottura compreso tendini (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc, -6 abilità)
7. Taglio profondo + 2 rotture (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
8. Taglio profondo + 2 rotture compreso tendini (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -6 abilità, -1 forza)
9. Amputazione parziale (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)
10. Amputazione totale (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)

Botta

- 1.Abrasione (nessun effetto)
- 2.Livido (effetto visivo)
- 3.Frattura lieve(emorragia (-1 lv), dolore lieve -5% cdc)
- 4.Frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
- 5.Rottura (emorragia (-2), dolore medio -15% cdc)
- 6.Rottura (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
- 7.Rottura (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
- 8.Rottura multipla (emorragia (-5), dolore intenso -30% cdc, -1 forza, -2 lv permanente, -1 abilità)
- 9.Rottura multipla doppia (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, - 2 lv permanente, -2 abilità)
10. Spappolamento (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)

Punta

- 1.Taglietto (nessun effetto)
- 2.Penetrazione superficiale (emorragia (-1 lv))
- 3.Penetrazione (emorragia (-1))
- 4.Penetrazione profonda (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
- 5.Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
- 6.Penetrazione profonda (emorragia (-5), dolore lieve -5% cdc)
- 7.Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore lieve -5% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)
- 8.Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità, -1 lv permanente)
- 9.Trapasso parziale (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità, -1 lv permanente, deambulazione rallentata)
- 10.Trapasso (emorragia (-7), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente, -1 abilità, deambulazione limitata)

8.Spalla (1d2 sx,dx)

Taglio

- 1.Taglietto (nessun effetto)
- 2.Taglio (emorragia -1 lv)
- 3.Taglio profondo (emorragia -2, dolore lieve -5% cdc)
- 4.Taglio + slogatura (emorragia -2, dolore medio -15% cdc)
- 5.Taglio + lussazione (emorragia -2, dolore medio -15% cdc)
- 6.Taglio + frattura (emorragia -3, dolore medio -15% cdc)
- 7.Taglio + frattura (emorragia -5, dolore medio -15% cdc)
- 8.Taglio + rottura (emorragia -5, dolore medio -15% cdc)
- 9.Taglio + frattura scomposta (emorragia -6, dolore medio -15%, forza -10, abilità -10)
- 10.Amputazione (morte dopo pochi attimi)

Botta

- 1.Abrasione (nessun effetto)
- 2.Livido (effetto visivo)
- 3.Slogatura (dolore lieve -5% cdc)
- 4.Lussazione (emorragia (-1 lv), dolore lieve -5% cdc)
- 5.Frattura (emorragia (-1), dolore lieve -5% cdc)
- 6.Frattura + lussazione (emorragia (-2), dolore medio -15% cdc)
- 7.Rottura (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
- 8.Rottura (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc)

9. Rottura (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, forza -10, abilità -10)
10. Spappolamento (morte dopo pochi attimi)

Punta

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Penetrazione superficiale (emorragia -1 lv)
3. Penetrazione (emorragia (-1))
4. Penetrazione profonda (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
7. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc, forza -1, abilità -1)
8. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, forza -1, abilità -1)
9. Trapasso parziale (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, forza -1, abilità -1)
10. Trapasso (morte dopo pochi attimi)

9. Anca (1d2 sx,dx)

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglio (emorragia -1 lv)
3. Taglio profondo (emorragia -2, dolore lieve -5% cdc)
4. Taglio (emorragia -2, dolore medio -15% cdc)
5. Taglio + lussazione (emorragia -2, dolore medio -15% cdc)
6. Taglio + frattura (emorragia -3, dolore medio -15% cdc)
7. Taglio + frattura (emorragia -5, dolore medio -15% cdc)
8. Taglio + rottura (emorragia -5, dolore medio -15% cdc)
9. Taglio + frattura scomposta (emorragia -6, dolore medio -15%, forza -10, abilità -10)
10. Amputazione (morte dopo pochi attimi)

Botta

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Livido (effetto visivo)
3. Frattura lieve (dolore lieve -5% cdc)
4. Lussazione (emorragia (-1 lv), dolore lieve -5% cdc)
5. Frattura (emorragia (-1), dolore lieve -5% cdc)
6. Frattura + lussazione (emorragia (-2), dolore medio -15% cdc)
7. Rottura (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
8. Rottura (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc)
9. Rottura (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, forza -10, abilità -10)
10. Spappolamento (morte dopo pochi attimi)

Punta

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Penetrazione superficiale (emorragia -1 lv)
3. Penetrazione (emorragia (-1))
4. Penetrazione profonda (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
7. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc, forza -1, abilità -1)
8. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, forza -1, abilità -1)

9. Trapasso parziale (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, forza -1, abilità -1)
10. Trapasso (morte dopo pochi attimi)

10. **Fianco** (1d2 sx,dx)

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglio (emorragia (-1 lv))
3. Taglio lungo (emorragia (-2))
4. Taglio profondo (emorragia (-3))
5. Taglio profondo + frattura (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
6. Taglio profondo + frattura (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
7. Taglio profondo + frattura 1d3 costole (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
8. Taglio profondo + frattura 1d3 costole (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc)
9. Squarcio (morte dopo pochi attimi)
10. Squarcio (morte istantanea)

Botta

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Livido (effetto estetico)
3. Soffocamento (emorragia (-1 lv))
4. Soffocamento + frattura (emorragia (-1), dolore lieve -5% cdc)
5. Frattura 1d3 costole (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
6. Frattura 1d3 costole (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
7. Frattura 1d3 costole (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
8. Frattura 1d4 costole + lesione epatica (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc)
9. Frattura 1d4 costole + lesione polmonare (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -30 lv permanente)
10. Spappolamento (morte immediata)

Punta

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Penetrazione superficiale (nessun effetto)
3. Penetrazione (emorragia (-1 lv))
4. Penetrazione profonda (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione profonda (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione profonda + frattura (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
7. Penetrazione profonda + 20% lesione cuore/polmone (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -10 lv permanente, morte se lesione)
8. Penetrazione profonda + 50% lesione cuore/polmone (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -10 lv permanente, morte se lesione)
9. Penetrazione profonda + 50% lesione fegato/cuore (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, -10 lv permanente, morte se lesione)
10. Trapasso di entrambi i polmoni (morte dopo pochi attimi)

11. **Petto**

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglietto lungo (emorragia (-1 lv))
3. Taglio (emorragia (-1))
4. Taglio lungo (emorragia (-2))
5. Taglio profondo (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)

- 6.Taglio profondo (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
- 7.Taglio profondo + frattura sterno (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
- 8.Squarcio parziale (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc)
- 9.Squarcio (morte dopo pochi attimi)
- 10.Squarcio (morte istantanea)

Botta

- 1.Abrasione (nessun effetto)
- 2.Livido (emorragia (-1 lv))
- 3.Soffocamento (emorragia (-1))
- 4.Emorragia (-2)
- 5.Emorragia (-3)
- 6.Frattura costola + soffocamento (emorragia -3, dolore lieve -5% cdc)
- 7.Frattura 1d3 costole + soffocamento (emorragia -4, dolore medio -15% cdc)
- 8.Frattura sterno + soffocamento (emorragia -4, dolore medio -15% cdc)
- 9.Sfondamento (morte dopo pochi attimi)
- 10.Sfondamento (morte immediata)

Punta

- 1.Taglietto (nessun effetto)
- 2.Penetrazione superficiale (emorragia (-1 lv))
- 3.Penetrazione (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
- 4.Penetrazione profonda (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
- 5.Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
- 6.Penetrazione profonda + frattura (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
- 7.Penetrazione profonda + 20% lesione cuore/polmone (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -10 lv permanente, morte se lesione)
- 8.Penetrazione profonda + 50% lesione cuore/polmone (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -10 lv permanente, morte se lesione)
- 9.Trapasso parziale + 50% lesione cuore/polmone (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -10 lv permanente, morte se lesione)
- 10.Trapasso (morte istantanea)

12.Addome

Taglio

- 1.Taglietto (nessun effetto)
- 2.Taglio (emorragia (-1 lv))
- 3.Taglio lungo (emorragia (-1))
- 4.Taglio profondo (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
- 5.Taglio + lesione intestinale (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
- 6.Taglio + lesione epatica (emorragia (-5), dolore lieve -5% cdc)
- 7.Squarcio + lesione intestinale (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc)
- 8.Squarcio + lesione epatica (emorragia (-8), dolore medio -15% cdc, -10 lv permanente)
- 9.Sbudellamento (morte dopo pochi attimi)
- 10.Sbudellamento (morte istantanea)

Botta

- 1.Abrasione (nessun effetto)
- 2.Livido (effetto visivo)
- 3.Soffocamento (emorragia (-1 lv))
- 4.Emorragia ((-2), dolore lieve -5% cdc)

- 5.Emorragia ((-4), dolore lieve -5% cdc)
- 6.Lesione intestinale (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
- 7.Lesione della milza (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc)
- 8.Lesione epatica (emorragia (-8), dolore medio -15% cdc, -10 lv permanente)
- 9.Rottura rachide + 50% paralisi (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, se paralisi -12 abilità permanente, -6 forza permanente e deambulazione inibita)
- 10.Spappolamento (morte immediata)

Punta

- 1.Taglietto (nessun effetto)
- 2.Penetrazione superficiale (nessun effetto)
- 3.Penetrazione (emorragia (-1 lv))
- 4.Penetrazione profonda (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
- 5.Penetrazione profonda (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
- 6.Lesione intestinale (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc)
- 7.Lesione della milza (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc)
- 8.Lesione epatica (emorragia (-8), dolore medio -15% cdc, -10 lv permanente)
- 9.Trapasso parziale (morte dopo pochi attimi)
- 10.Trapasso (morte istantanea)

13.**Gomito** (1d2 sx,dx)

Taglio

- 1.Taglietto (nessun effetto)
- 2.Taglio (emorragia (-1 lv))
- 3.Taglio + slogatura (emorragia -2, dolore lieve -5% cdc)
- 4.Taglio + frattura (emorragia -2, dolore lieve -5% cdc)
- 5.Taglio + lussazione (emorragia -3, dolore medio -15% cdc)
- 6.Taglio + rottura tendini (emorragia -3, dolore medio -15% cdc, -1 forza)
- 7.Taglio + rottura tendini (emorragia -4, dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità)
- 8.Spappolamento (emorragia -6, dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 abilità)
- 9.Amputazione parziale (emorragia -7, dolore intenso -30% cdc, -3 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile))
- 10.Amputazione (emorragia -8, dolore intenso -30% cdc, -3 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile))

Botta

- 1.Abrasione (nessun effetto)
- 2.Versamento (emorragia (-1 lv))
- 3.Slogatura (emorragia -2, dolore lieve -5% cdc)
- 4.Frattura (emorragia -2, dolore lieve -5% cdc)
- 5.Lussazione (emorragia -3, dolore lieve -5% cdc)
- 6.Rottura (emorragia -3, dolore medio -15% cdc, -1 forza)
- 7.Rottura compreso tendini (emorragia -3, dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità)
- 8.Frattura esposta compreso tendini (emorragia -5, dolore intenso -30% cdc, -2 forza -2 abilità)
- 9.Spappolamento (emorragia -6, dolore intenso -30% cdc, -3 forza, -3 abilità)
- 10.Spappolamento (emorragia -8, dolore intenso -30% cdc, -3 forza permanente, -4 abilità permanente, arto inutilizzabile)

Punta

- 1.Abrasione (emorragia -1 lv)
- 2.Penetrazione superficiale (emorragia -2)

3. Penetrazione (emorragia -3, dolore lieve -5% cdc)
4. Penetrazione + frattura (emorragia -3, dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione + frattura (emorragia -4, dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione + rottura (emorragia -5, dolore medio -15% cdc)
7. Penetrazione + rottura compreso tendini (emorragia -5, dolore medio -15% cdc, -1 forza)
8. Penetrazione + rottura compreso tendini (emorragia -6, dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità)
9. Trapasso parziale (emorragia -6, dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 abilità)
10. Trapasso (emorragia -6, dolore intenso -30% cdc, -3 forza permanente, -3 abilità permanente)

14. **Ginocchio** (1d2 sx,dx)

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglio (emorragia (-1 lv))
3. Taglio profondo (emorragia (-2))
4. Taglio profondo + frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Taglio profondo + rottura (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
6. Taglio profondo + rottura compreso tendini (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc, -6 abilità)
7. Taglio profondo + 2 rotture (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
8. Taglio profondo + 2 rotture compreso tendini (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, -6 abilità, -1 forza)
9. Amputazione parziale (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)
10. Amputazione totale (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)

Botta

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Versamento (emorragia (-1 lv))
3. Frattura lieve (emorragia (-2 lv), dolore lieve -5% cdc)
4. Frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Rottura (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
6. Rottura (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
7. Rottura (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità)
8. Rottura multipla (emorragia (-5), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 lv permanente, -2 abilità)
9. Rottura multipla doppia (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 lv permanente, -3 abilità)
10. Spappolamento (emorragia (-8), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)

Punta

1. Taglietto (emorragia (-1 lv))
2. Penetrazione superficiale (emorragia (-2))
3. Penetrazione (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
4. Penetrazione profonda (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione profonda (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione profonda (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc)
7. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente)
8. Penetrazione profonda + rottura tendine (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 lv permanente, -1 lv permanente)

9. Trapasso parziale (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 abilità, -1 lv permanente, deambulazione rallentata)
10. Trapasso (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -1 lv permanente, -3 abilità, deambulazione limitata)

15. **Mano** (1d2 sx,dx)

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)
2. Taglio (emorragia (-1 lv))
3. Taglio + frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
4. Taglio profondo + frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Taglio + frattura 1d3 dita (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
6. Taglio profondo + frattura 1d3 dita (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
7. Taglio profondo + frattura 1d3 dita + rottura tendini (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità)
8. Taglio profondo + rottura 1d3 dita + rottura tendini (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -2 forza, -2 abilità)
9. Amputazione parziale (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -3 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile)
10. Amputazione totale (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -3 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile)

Botta

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Livido (emorragia (-1 lv))
3. Frattura lieve (emorragia (-1 lv), dolore lieve -5% cdc)
4. Frattura 1d3 dita (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Rottura 1d3 dita (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
6. Fracassata (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
7. Fracassata (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità)
8. Spappolamento (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 abilità, arto inutilizzabile)
9. Spappolamento (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -3 abilità, arto inutilizzabile)
10. Spappolamento + rottura tendini (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -4 abilità permanente, -3 forza permanente, arto inutilizzabile)

Punta

1. Taglio (emorragia (-1 lv))
2. Penetrazione superficiale (emorragia (-2 lv))
3. Penetrazione (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
4. Penetrazione + frattura (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione + frattura (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione + frattura (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc)
7. Penetrazione + frattura + rottura tendine (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
8. Penetrazione + frattura + rottura tendine (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità)
9. Trapasso parziale (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 abilità)
10. Trapasso (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -3 forza, -3 abilità)

16. **Piede** (1d2 sx,dx)

Taglio

1. Taglietto (nessun effetto)

2. Taglio (emorragia (-1 lv))
3. Taglio + frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
4. Taglio profondo + frattura (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Taglio + frattura 1d3 dita (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc)
6. Taglio profondo + frattura 1d3 dita (emorragia (-3), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
7. Taglio profondo + frattura 1d3 dita + rottura tendini (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -6 abilità)
8. Taglio profondo + rottura 1d3 dita + rottura tendini (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -2 forza, -6 abilità)
9. Amputazione parziale (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)
10. Amputazione totale (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)

Botta

1. Abrasione (nessun effetto)
2. Livido (emorragia (-1 lv))
3. Frattura lieve (emorragia (-1 lv), dolore lieve -5% cdc)
4. Frattura 1d3 dita (emorragia (-2), dolore lieve -5% cdc)
5. Rottura 1d3 dita (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
6. Fracassato (emorragia (-4), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
7. Fracassato (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità)
8. Spappolamento (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 abilità, deambulazione rallentata)
9. Spappolamento (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -3 abilità, deambulazione limitata)
10. Spappolamento + rottura tendini (emorragia (-7), dolore intenso -30% cdc, -6 abilità permanente, -3 forza permanente, deambulazione assistita)

Punta

1. Taglio (emorragia (-1 lv))
2. Penetrazione superficiale (emorragia (-2 lv))
3. Penetrazione (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
4. Penetrazione + frattura (emorragia (-3), dolore lieve -5% cdc)
5. Penetrazione + frattura (emorragia (-4), dolore lieve -5% cdc)
6. Penetrazione + frattura (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc)
7. Penetrazione + frattura + rottura tendine (emorragia (-5), dolore medio -15% cdc, -1 forza)
8. Penetrazione + frattura + rottura tendine (emorragia (-6), dolore medio -15% cdc, -1 forza, -1 abilità)
9. Trapasso parziale (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -2 forza, -2 abilità, deambulazione rallentata)
10. Trapasso (emorragia (-6), dolore intenso -30% cdc, -3 forza, -3 abilità, deambulazione limitata)

Le emorragie si possono bloccare durante il combattimento rinunciando al proprio turno di attacco applicandovi immediatamente una dose di achillea. Dopo il combattimento la ferita andrà fasciata stretta con bende, che causeranno l'arresto dell'emorragia al ritmo di +2lv a clessidra, sino alla scomparsa. Se non trattata dopo il combattimento continuerà a procurare danni ogni clessidra (v.danno speciale, persistente). Le fratture non gravi si risolveranno dopo un mese di totale immobilità dell'arto, mentre i danni permanenti potranno essere recuperati solo magicamente.

4.5) Particolarità delle armi.

Alcune armi ed armature hanno particolarità proprie che le rendono adatte per diverse situazioni di combattimento:

A) Mazzafrusto: con o senza aculei, provoca rispettivamente danno da punta o da botta. La catena permette di colpire dietro gli scudi, annullandone la difesa.

B) Alabarda, ascia a due mani: queste armi vengono utilizzate per agganciare le armature e scardinarle, pertanto forniscono +1 danno contro gli avversari corazzati.

C) Giavellotto: discendente dei pilum, possiede una scanalatura che lo rende monouso, irrecuperabile per gli avversari.

D) Lancia: ottima per frenare gli avversari a cavallo, fornisce +15% cdc se usata corpo a corpo contro i cavalieri.

E) Lazo, bolas e rete: impediscono la fuga con tiro abilità riuscito, per liberarsene tirare forza.

F) Scudo grande in metallo: ripara quasi interamente l'utilizzatore, sottraendo -1 al tiro a distanza avversario.

5.0) Personaggi e dinastie.

5.1) L'età ed i suoi effetti.

Il primo personaggio, capostipite della dinastia, comincia con 20 anni e può arrivare a 70 senza perdita caratteristiche, poi ogni anno deve fare un lancio di dadi (1d20) sul TdF, se fallisce muore di vecchiaia. Gli altri dovranno tirare sul Tdf dai 65 anni in poi, e dai 65 ai 70 anni cominceranno ad avere i primi acciacchi con un -25% caratteristiche, mentre dai 70 ai 90 si è messi male con -50% caratteristiche. Dai 90 in su tutte le caratteristiche scendono ad 1 (stato semivegetativo). Dopo i 60 anni non è più possibile fare allenamenti utili ad incrementare le caratteristiche di base, e sono previsti solo gli allenamenti di mantenimento. A 65 anni si perdono tutti gli effetti degli allenamenti, e non è più possibile allenarsi.

Per le razze semiumane, bisogna moltiplicare l'età per i seguenti valori: x2 Nani, x3 Draconiani Marini, x4 Draconiani Alati. (Es. Ad un Draconiano Alato i primi acciacchi cominciano a 240 anni e non può morire di vecchiaia prima dei 280 anni!).

5.2) Procreazione.

Per procreare e mantenere in vita la propria dinastia attraverso i secoli, bisogna innanzitutto sedurre un essere della propria razza, di sesso opposto.

- Per gli uomini:

Su Laitia si possono incrociare incantevoli fanciulle in corti, giardini, e piazze cittadine, come in ogni dove. Una volta scovato l'oggetto del proprio desiderio si dovrà effettuare un lancio sul Tdf (%Tdf) ed uno sull'abilità (%Ab) per riuscire a convincere la donzella ad un primo appuntamento. Se la sventurata non avrà di meglio da fare, si farà trovare al luogo prefissato, dove arrivando presto al sodo, con un %Tdf, %Ab ed %For potrete farla vostra al primo cespuglio e fecondarla, altrimenti vi è andata male, peggio per voi! Se la notte d'amore è andata a buon fine dopo 8 mesi un altro nascituro vedrà la luce su Laitia. Siccome le donne ed i figli vanno nutriti ed accuditi non conviene averne molti, tranne se si è contadini, e conviene sposarsi in chiesa (solo una volta, esclusa la vedovanza) dopo il concepimento per evitare piantagane con i monaci.

- Per le donne:

Una volta adocchiato il vostro principe azzurro dovrete effettuare un solo lancio %Tdf per farlo innamorare, la fecondazione non richiederà tiri ma sarà automatica. La vostra gestazione durerà però 8 mesi durante i quali perderete 1 punto di Lv. al mese e 10 punti durante il parto. Durante tutta la gestazione non dovranno nemmeno compiersi sforzi lanciando %For né effettuare combattimenti, altrimenti morirà il nascituro, ed abortendo perderà -2lv per ogni mese di gravidanza ed avrà -10% di fertilità (-15% il primo aborto) per successive fecondazioni. L'iscrizione del nascituro all'ufficio

anagrafe è automatica se nato entro le mura cittadine, altrimenti bisogna segnarlo in un comune di cui prenderà cittadinanza.

Se le seduzioni e le fecondazioni sono continuative ed abitudinarie per la durata di un anno (es. uomo potente a corte) si acquistano le abilità speciali “Seduzione” e “Maestro/a del Kamasutra”, che renderanno automatica, sia la seduzione che la fecondazione. Se si perde la persona di cui siamo innamorati si avrà -1 tdf per un anno, penalità che si annulla in caso di reintegro della persona stessa o di un nuovo amore. Non si può tentare la seduzione per più di una volta a girodi con la stessa persona, e si dovrà attendere un mese in caso di fallimento. Se invece si viene sedotti la propria mente sarà invasa da pensieri d'amore, e si avrà -1 tdf e -5% cdc per un anno qualora si decida di rifiutare, non cumulativi.

5.3) Matrimonio.

Quando l'amore sarà maturo, per consolidare il rapporto a livello sociale e conformarsi alla buona morale di Laitia, si potrà decidere di sposarsi. Il matrimonio civile esiste ma solo nei comuni in cui la chiesa non è presente, in altri addirittura vietato poichè bistrattato dal nuovo culto, la maggior parte vengono celebrati in chiesa. Il costo medio di un matrimonio si aggira su 1 po, compresa la fede nuziale, simbolo del matrimonio, ma escluso eventuali banchetti. Una volta sposati si sarà immuni alla seduzione, tranne volontaria, che avrà comunque penalità. A livello patrimoniale esiste solo la comunione dei beni e talvolta il matrimonio permette una notevole scalata sociale. Se non diversamente specificato i figli prendono il cognome della dinastia del padre, mentre la moglie solo in caso di vedovanza. In Laitia la moglie è considerata l'angelo del focolare, deve rispettare ed obbedire al marito, la separazione è sconosciuta ma si può abbandonarla per futili motivi (-2 consapevolezza) qualora perda il suo ruolo di allevatrice, è previsto però il mantenimento minimo mensile e la divisione dei beni in parti eguali. I figli in caso di separazione vengono sempre affidati alla madre. E' vietata la poligamia, e solo ai potenti è tollerata la presenza di più amanti.

5.4) Crescita ed educazione dei figli.

Dopo 8 mesi di attesa nascerà il figlio (1d.2 per verificare il sesso = 1. M 2. F) che crescerà sino ai 18 anni, divisi in tre periodi di 6 anni ciascuno. Alla fine di ogni periodo si tirerà 1d.6 per ciascuna caratteristica e compiuti 18 anni si aggiungerà +2 (i dadi andranno ritirati per quelle caratteristiche consentite dal personaggio che il nascituro assumerà). Appena nato avrà F.1 A.1 C.1 Tdf.1 Lv.3.

A 18 anni il figlio assume la casta di uno dei due genitori (ordine feudale), tranne scelga di divenire mistico per libera vocazione, o nel caso venga istruito da un educatore (molto costosi) per cambiare casta. Si acquisisce l'abilità speciale “educatore” dopo dieci anni di lavoro in collegio mentre per i mistici è innata. Per essere istruito in collegio dev'essere consegnato prima dei 6 anni e vi rimarrà sino ai 18. L'istituzione sostituisce i genitori, ma sono consentite anche rare visite parentali. Alla morte del giocatore uno dei figli a scelta a prenderà il suo posto, i fratelli e le sorelle saranno delle riserve, tranne in caso di morte per vecchiaia, scompariranno assieme a lui. Il figlio dev'essere nutrito ed educato, raggiunti i 18 anni può anche allontanarsi dalla casa natale tornando alla morte del genitore, solo il prescelto diviene possessore dei beni del defunto (quando rimangono), acquisendo anche le dotazioni e le eredità del I liv. previste dal personaggio; mentre in caso di potere politico sarà il primogenito ad ereditare il potere. L'abbandono dei figli costa -5 punti consapevolezza (non può scendere però sotto zero o sotto il grado di consapevolezza raggiunto) ciascuno e la perdita dell'erede. Un caso particolare tocca al mistico, il quale dovendo mantenere la castità non può avere figli naturali, ma può adottarne negli orfanotrofi come fossero eredi. Avendo anche l'abilità di “educatore”, il figlio adottivo a 18 anni può assumere qualunque personaggio. In caso di morte della moglie o del marito, si può assumerne il controllo come personaggio sino al compimento dei 18 anni del figlio. Per gestire in modo ottimale una famiglia è consigliabile praticare una vita abitudinaria, il genitore che manca più di due settimane al mese verrà considerato come assente e verranno applicate le penalità come nel caso di morte (v. abbandono dei figli).

Costo medio mensile di un educatore (collegio): 5 po

5.5) Abbandono dei figli.

I figli devono restare con i genitori sino ai 18 anni d'età per non subire gravi mancanze affettive ed educative, tranne in caso di affidamento al collegio (v.sopra). Il figlio privato dalla madre subirà carenze intellettive nella crescita, e carenze educative nel caso di privazione paterna. Nel caso di sopravvenuta mancanza della madre aumenterà solo di 1 punto conoscenza ogni 6 anni dalla nascita sino ai 18, al compimento dei quali si aggiungerà un +1, qualora l'abbandono avvenisse negli anni successivi ai 6 i tiri precedenti saranno regolari sino all'abbandono della madre (es. madre abbandonata ad 8 anni, si tira 1d6 a 6 anni poi +1 ogni altri 6). Stesso procedimento ma per il tiro del fato in caso di scomparsa del padre, inoltre si perderà ogni casta assumendo quella dell'errante, il quale non avrà diritto a nessuna eredità tranne quella materna, se prescelto.

5.6) Morte e rinascita.

Il personaggio viene catapultato su Laitia tramite una porta di livello, la prima volta si incarna in un personaggio di 20 anni di età, a cui v'è dato nome e cognome. Il cognome rimane invariato per i propri discendenti, ma in caso di morte per vecchiaia senza figli v'è sostituito e si può cambiare personaggio. Per le altre cause di morte senza eredi rinasce con la stessa età del momento del decesso, mantenendo il cognome ed il nome con l'aggiunta del numero romano in ordine progressivo (ss. nome II cognome, poi nome III cognome, ecc.). La porta di livello si apre il I girodi di Marzo dell'anno 0, a poca distanza da una città a caso sulla mappa di Laitia (si tira prima la regione, poi la provincia ed infine il comune). Per la casta degli abitanti dei comuni, la porta si apre direttamente dentro la città. Se un personaggio decede senza aver lasciato eredi rinasce dalla porta di livello vicino alla città di nascita con lo stesso personaggio con -1 per ciascuna caratteristica principale (tranne le abilità) fino ad un minimo di 5, dopo il quale la dinastia sarà estinta e si dovrà creare un altro personaggio, che non potrà essere della casta del precedente. Inoltre perderà i punti consapevolezza sino al minimo richiesto per il livello acquisito (es. 100 se ha raggiunto il III liv), rinascerà senza eredità né dotazioni (solo tunica leggera e calzari) né gli oggetti trasportati (tranne che vengano recuperati nelle vicinanze del punto di morte). Il personaggio non ricorderà nulla della sua vita passata, non verrà riconosciuto dai conoscenti in quanto parente collaterale del defunto, e non gli potranno essere applicate multe o condanne. Nella città di nascita (in cui si è aperta la porta di livello oppure dove siamo effettivamente cresciuti) l'avventuriero può trovare l'ospitalità di parenti e conoscenti, che lo ospiteranno senza spese per 1d6 girodi all'anno, dandogli consigli ed aiuti, nonché una perfetta conoscenza dei luoghi.

5.7) Suicidio.

Il suicidio è moralmente e socialmente condannato, ai giocatori sarà proibito effettuarlo se non per rari casi estremi, con le stesse regole di rinascita per morte senza eredi (v. morte e rinascita).

6.0) Regole Varie.

6.1) Successo e fallimento critico.

Se si ottiene 1 tirando con 1D20 od 1D100 si ottiene un successo critico, cioè un risultato superiore alle aspettative, es. un danno doppio in combattimento.

Se si ottiene 20 o 100 con i dadi invece si ottiene invece un fallimento critico, cioè un risultato inferiore alle aspettative, es. danni da autolesione in combattimento.

Il tiro critico può essere effettuato anche per tentare abilità che non sono proprie (es. idraulica per un monaco), in tal caso il tiro su 1d20 dovrà dare risultato 1 per ottenere una normale riuscita, mentre tutti gli altri risultati daranno un fallimento critico, ed il 20 sarà addirittura disastroso. Per il tiro su 1d100 il risultato dovrà essere 5 o meno per ottenere una normale riuscita, mentre tutti gli altri risultati daranno un fallimento critico, e dal 95 al 100 il risultato sarà addirittura disastroso.

6.2) Punti danno.

I punti danno sono il livello vitale degli oggetti, non recuperabili se non con opportuna riparazione. Quando il punteggio raggiunge il 50% del valore iniziale l'oggetto è inutilizzabile, quando raggiunge il 20% l'oggetto diviene irreparabile e quando raggiunge 0 è distrutto ed irrecuperabile, tranne se possibile, i materiali da cui è formato. Al danno effettuato ad un oggetto dev'essere sottratta la sua difesa passiva (variabile con la durezza dell'oggetto).

Es. spada ad una mano PD 30 DP 35, scudo in legno PD 40 DP 35

6.3) Accelerazione temporale.

Durante periodi noiosi e ripetitivi, es. durante un viaggio, al lavoro od in prigione, si può far scorrere velocemente le clessidre. Se il tempo accelerato raggiunge un anno si procede alla tabella eventi straordinari (v. vita abitudinaria).

6.4) Vita abitudinaria.

Per accumulare oro, allenamenti, o semplicemente pause tra un'avventura ed un'altra, si può ricorrere ad una stabile, "tranquilla" ed abitudinaria vita entro le mura cittadine, tra l'incedere dell'attività produttiva ed il conforto delle mura domestiche. Inizialmente si tratta di cercarsi un lavoro, una casa e dove rifornirsi di provvigioni. Si considera vita abitudinaria anche ad es. quella del nobile che passa le giornate ad allenarsi, lasciando scorrere la propria vita senza scelte significative, in tal caso si tira annualmente solo per gli eventi straordinari (v. eventi).

6.5) Spese fisse.

Per un pasto base giornaliero (senza recupero di lv) si spendono 20 cei mensili, mentre 40 cei servono per l'affitto minimo di un tugurio. Pertanto la paga base di 60 cei basta mensilmente alla sola sussistenza e non permette accumulazione, tranne a chi ha la fortuna di possedere un immobile.

6.6) Crescita consapevolezza in vita abitudinaria.

Facendo vita stabile ed abitudinaria si guadagna solamente 1 punto consapevolezza ogni 4 mesi.

6.7) Lavoro.

L'azione fondamentale per mantenersi in un nucleo cittadino, lontano dalle peripezie avventurose fuori le mura e dalla vita tumultuosa degli avventurieri, è la ricerca di un posto di lavoro.

La percentuale di trovare lavoro varia a seconda della grandezza del nucleo comunale, considerando un girodi dall'alba al tramonto di ricerca frenetica:

- città fino a 1000 abitanti si ha il 2% a girodi di trovare lavoro
- città da 1000 a 10000 abitanti si ha il 5% a girodi di trovare lavoro
- città da 10000 a 50000 abitanti si ha il 10% a girodi di trovare lavoro
- città da 50000 a 100000 abitanti si ha il 15% a girodi di trovare lavoro
- città da 100000 a 500000 abitanti si ha il 20% a girodi di trovare lavoro
- città da 500000 a 1000000 abitanti (rarietà su Laitia) si ha il 25% a girodi di trovare lavoro

Ricerca un lavoro generico, manuale e senza specializzazione aumenta dell' 5% la probabilità, mentre un ruolo specifico al proprio personaggio (es. erborista per un predicatore, fabbro per un artigiano, circense per un giocoliere, ecc.) diminuisce del 5% la probabilità. La ricerca di lavoro dura un girodi di ricerca per il paese. Il personaggio dell'alchimista trova automaticamente lavoro, data la sua essenzialità nel processo produttivo e guadagna 10 po al mese, mentre l'errante può cercare solo lavori generici alla paga base di 60 cei il mese.

6.8) Stipendi.

Un lavoro generico viene retribuito con la paga base di 60 cei il mese, mentre per un lavoro specializzato si tira 1D6 ed il risultato sarà il numero dei po di retribuzione a fine mese, che non

subiranno mai variazioni per tutta la durata del rapporto di lavoro. In caso di mancato pagamento si potrà rivolgersi alla gilda delle corporazioni.

6.9) Orario di lavoro.

In un comune ove sia presente la gilda delle corporazioni, l'orario di lavoro è di 8 clessidre giornaliere con mezza clessidra di pausa pranzo, 19 girodi lavorativi mensili; la sera del 20° girodi si prende la paga ed il primo del mese è giorno di festa. Con eccelsa gilda l'orario di lavoro è di 7 clessidre giornaliere con mezza clessidra di pausa pranzo, 15 girodi lavorativi mensili; la sera del 20° girodi si prende la paga aumentata del 10% ed il primo, 7°, 8°, 14° e 15° girodi sono festivi. Con piccola gilda l'orario è di 10 clessidre giornaliere con mezza clessidra di pausa pranzo, 19 girodi lavorativi mensili; la sera del 20° girodi si prende la paga ed il primo del mese è giorno di festa. Se la gilda è assente, l'orario di lavoro è di 12 clessidre giornaliere senza pausa pranzo, 19 girodi lavorativi mensili; la sera del 20° girodi si prende la paga diminuita del 10% ed il primo del mese è giorno di festa.

6.10) Reclutamento manodopera e mercenari.

Cercando un girodi per il paese con la stessa percentuale della ricerca di lavoro, si può ricercare manodopera od avventurieri da assoldare. In presenza di locanda si ha un +5% mentre se è assente sia la locanda che la gilda delle corporazioni si ha un -5%. In caso di successo si trovano 1d6 volenterosi da reclutare, o più se grande città o sono presenti edifici famosi. Per i mercenari si tirerà 1d6 reazione casuale per determinarne la fedeltà, -1 in caso di sfruttamento, +1 in caso di buona condotta del datore di lavoro.

6.11) Lavoro autonomo.

Viene considerata attività produttiva, operosa. Si differenzia dall'apertura dell'attività imprenditoriale del mercante, poichè l'accento è posto sull'attività della persona e non sull'investimento di capitale. Si potrà cominciare un lavoro autonomo in qualsiasi momento, con comunicazione scritta al palazzo comunale su pergamena bollata, se si avranno le seguenti caratteristiche:

- Non essere stati condannati nell'anno in corso
- Possedere un capitale di almeno 10 po al momento della presentazione della domanda
- Possedere tutti gli attrezzi necessari ed indispensabili per compiere l'attività
- Avere in affitto o di proprietà un fondo nel quale aprire bottega
- Svolgere l'attività in prima persona con o senza assistenza di dipendenti, in modo continuativo e responsabile, con lo scopo principale dell'attività produttiva

Chiunque fornisca comunicazioni false all'atto di apertura verrà condannato ad un anno di reclusione, chi non esegue la comunicazione verrà intimato a farlo con una prima multa di 50 cei, poi in caso di persistenza la bottega verrà sequestrata, il bottegaio allontanato dal territorio comunale per un anno e verranno confiscati tutti i beni che si trovano al suo interno.

Ogni bottegaio è sottoposto annualmente alle tasse comunali, che variano in relazione al tasso di tassa applicato dal comune (v.tasse).

La bottega deve rispettare un orario di 12 clessidre giornaliere a partire dall'alba, è consentito solo il primo girodi del mese di festa. Il bottegaio può richiedere con l'anticipo di un mese il permesso comunale di chiusura per un massimo di 7 girodi annui anche non consecutivi, che diventano 3 in caso di bottega alimentare. Chi non rispetta gli orari può subire conseguenze che vanno da una multa alla chiusura dell'attività a seconda dello statuto comunale.

Si può aprire una bottega solo se nel comune il settore d'appartenenza è presente, la spesa iniziale è di circa 240 po, mentre il guadagno mensile si aggira sui 10 po.

6.12) Eventi straordinari.

Alla fine di ogni anno di vita abitudinaria (anche non continuativo, ma cumulativo) si prova il tdf, se riesce l'inizio del nuovo anno non presenterà sorprese, se fallisce si tira 1D6:

Se il risultato è 1-2-3 vedi tabella eventi

Se il risultato è 4-5-6 si paga un piccolo pegno, tipo una multa tardiva o piccoli cambiamenti

6.13) Tabella eventi.

Un evento può cominciare all' inizio dell' anno e svilupparsi durante il suo corso, oppure presentarsi improvvisamente in un mese qualsiasi.

Si tira 1D20:

1. Occasione d'affari.
2. Assedio da parte di truppe imperiali o comunali o straniere.
3. Assalto di 1d100 predoni armati o cavalieri.
4. Carestia (assenza od aumento vertiginoso dei beni alimentari).
5. Epidemia (tirare 1D10 per tipo, evitare contatti, v.malattie rare laitiane).
6. Arrivo di 1D6 dragoni dei castelli irritati (e prossimi all'attacco).
7. Passaggio dell'imperatore od altra importante figura: rischi di tensioni, tradimenti, intrighi, richiami o gozzoviglie.
8. Alluvione o tornado.
9. Terremoto o frana, con possibile tsunami in zona costiera.
10. Arrivo gruppo di conversori (1 inquisitore e 4 cavalieri della fede del V liv; 5% che appartenghino ad una fiamma maggiore).
11. Crisi economica (licenziamenti).
12. Sfratto in caso di affitto: stesse percentuali di ritrovare immobile come ricerca di lavoro.
Ristrutturazioni in caso di proprietà: Se proprietario 1D100+50 po per ristrutturazione ad immobile, altrimenti crolleranno entro un mese diventando ruderi col 20% dei punti danno iniziali. In caso di terreni si ha una crescita straordinaria di rovi ed erbacce, che causerà un'invasione di insetti ed altre bestie.
13. Caduta di meteorite (1% probabilità della presenza di extrarartiani).
14. Ladri in azione.
15. Passaggio di barboni erranti.
16. Avvistamento di creature fantastiche (il loro attacco è equiparabile a quello di un arma magica).
17. Eruzione di un vulcano se zone montuose sennò incendio.
18. Un neonato in fasce alla porta, se viene adottato +10 p.cons, se affidato ad altri -10 p.cons, se abbandonato od ucciso come da leggi).
19. Siccità (mancanza di acqua con relativo aumento degli alimentari, la fontana pubblica si secca).
20. Rivolta popolare.

6.14) Allenamento.

Le caratteristiche principali (forza, abilità e conoscenza) possono essere aumentate con un opportuno, costante e duraturo allenamento.

- Allenamento alla forza.

Se un personaggio si allena sollevando pesi e facendo esercizi a corpo libero, a giorni alterni in modo continuativo, ogni anno guadagna 1 punto forza non permanente. Ciascun allenamento deve durare almeno 2 clessidre a girodi, anche non consecutive, e dona 1 punto allenamento, quando tali punti raggiungono 80 (cioè un anno) si guadagna un punto forza non permanente con relativo punto di livello vitale aggiuntivo. Se ci si sovrallena, allenandosi due girodi consecutivi si perde -2 Lv e -1 punto allenamento.

- Allenamento all'abilità.

Occorre farsi guidare da un maestro d'armi o possedere l' abilità speciale “maestro d'armi”. Se un personaggio si allena tutti i girodi per 2 cl, ogni anno (160 punti allenamento) guadagna 1 punto abilità non permanente con relativo punto di livello vitale aggiuntivo. Si acquisisce l'abilità maestro d'armi dopo 2 anni di allenamento continuativo, cioè con un aumento di 2 punti di abilità.

- Allenamento alla conoscenza.

Leggendo un libro al mese, non riutilizzabile, tutti i girodi per 3 cl, ogni anno (un totale di 160 punti allenamento) si guadagna 1 punto conoscenza con relativo punto di livello vitale aggiuntivo.

- Tarachè.

I maestri d'armi con potenza ed abilità 20 hanno accesso all' antica arte marziale laitiana. Essi acquisiscono l'abilità speciale tarachè, che permette loro di combattere a mani nude facendo 1D6 val. 10%. Se i valori scendono sotto 20 l'abilità viene persa per mancanza di allenamento (ma è recuperabile). I giocolieri ed i ladri con questa abilità possono usare due coltelli contemporaneamente, sommandone le caratteristiche.

Si può eseguire tutti gli allenamenti nello stesso girodi ma non contemporaneamente.

Se si salta un allenamento si perde -1 punto allenamento, se due -10 p.allenamento, se tre si perdono tutti i punti allenamento. Una volta raggiunto il livello di caratteristica massimo (20) basterà allenarsi una volta ogni tre girodi (allenamento di mantenimento). Senza allenamento si perdono i punti delle caratteristiche ad un ritmo di -1 annui, sino ai punteggi originari.

6.15) Navigazione.

Tutti i veicoli navali sono dotati sia di vela che di remi, con quest'ultimi la velocità è molto ridotta ed occorrono un minimo di uomini rematori pari alla metà dei posti disponibili. A vela, con vento in poppa, si può raggiungere la massima velocità, tranne in caso di vento eccessivamente forte, che rende la vela inutilizzabile per il rischio di rottura dell'albero. Se il vento è adiacente alla direzione che si vuol intraprendere (Es. Nord-est per Nord, o Sud-ovest per ovest) si raggiunge metà velocità massima, con vento contrario si devono usare i remi.

Ogni girodi bisogna tirare 1D8 per la direzione del vento ed 1D8 per la sua intensità.

Direzione (e relativo nome del vento):

1. N (Montanatra)
2. No (Tremalesa)
3. O (Nopente)
4. So (Cibेलico)
5. S (Rostro)
6. Se (Riscocco)
7. E (Valente)
8. Ne (Lecagre)

Intensità del vento e relativo moto ondoso:

1. Aria ferma, mare piatto.
2. Brezza impercettibile, mare piatto.
3. Brezza leggera, mare lievemente increspato.
4. Brezza tesa, mare increspato.
5. Vento moderato, moto ondoso moderato.
6. Vento forte, onde alte in direzione del vento (chiudere la vela e procedere a remi, se si procede tiro tdf, se riesce x2 velocità, se fallisce albero rotto).
7. Vento molto forte, onde molto alte in direzione del vento (procedere ai remi se contrario per rimanere fermi, se direzionale si può procedere lentamente anche senza remare, od a metà velocità remando).

8. Tempesta ed onde enormi, provare tdf, se si ha successo procedere come vento molto forte, se fallisce procedere ai remi per rimanere fermi in ogni direzione. Tirare forza dei rematori ed abilità del capitano altrimenti -500 danno alla nave.

Durante la navigazione (od in caso di lungo tragitto a nuoto) si deve tirare tdf una volta al mese, se fallito si possono incontrare le seguenti creature (1D6):

1. Leviatano (1D8 per età)
2. Kraken
3. Draconiano marino
4. Drago marino (drago dei laghi)
5. Carcino
6. Tritone o Sirena
7. Serpente marino
8. Polpog

Autorizzazione alla navigazione.

Per navigare nelle acque di Laitia occorre una bandiera autorizzata dall'ufficio del ministero marittimo nel comune portuale, al costo di 10 po, che riproduce lo stemma di famiglia. Le navi senza bandiera possono essere assalite dai corsari essendo classificate come navi straniere.

Nuoto.

Se si cade in mare, o per nuotare, si deve provare la For ogni clessidra per rimanere a galla, ed il Tdf ogni girodi per non incontrare le creature marine (V.navigazione).

Danni da caduta.

Se si cade da un'altezza superiore alla propria, si avrà un danno di -10lv a cubito.

Gradi ministero marittimo.

I pirati possono arruolarsi nel ministero marittimo presso il porto, cominciando dal grado di mozzo. La marina ha funzioni di pattugliamento e sorveglianza delle coste, coadiuvando la difesa nazionale attraverso incursioni, ma lasciando ai galeoni dello sle le funzioni di guerra marittima.

I gradi della marina, in ordine crescente sono:

- Mozzo (esecutore)
- Capo (organizza vari esecutori per compiti specifici)
- Tenente (vicecapitano, organizza i capi per una buona navigazione)
- Capitano (comanda una nave)
- Ammiraglio (sovrintende ad un gruppo di navi)

7.0) L'universo di Laitia.

Rarte è il grande pianeta dove risiede Laitia, il fantasmagorico gemello dimensionale della penisola italiana. Se c'è un periodo storico di cui si può fare un parallelismo precario e fantastico con la nostra storia, è quello che va dall'alto medioevo e le prime curie, al rinascimento e l'indipendenza dei comuni, sino alle prime scoperte geografiche e scientifiche. Rarte è un caleidoscopio di razze, culture e costumi, reali o del tutto immaginari, che la popolano tumultuosamente. Possiede alcune differenze rispetto alla nostra Terra, come la durata dell'anno e dei giorni, ma molte similitudini sono evidenti, mentre altri aspetti e leggi fisiche sono totalmente alieni, a favore della giocabilità. La fauna e la flora sono simili, ma le bestie ed i molteplici demoni che imperversano sul suo territorio e nelle sue grotte, sulla Terra si possono trovare solo nei nostri incubi più reconditi. Di Laitia condividiamo una certa burocrazia, che traspare assumendo una vena comica. Lo stato di diritto è severo e medievale, l'economia ridente e florida, in continua espansione, il potere paternalista dell'imperatore assoluto è continuamente minacciato. La laboriosità dei laitiani ha

permesso di suddividere il territorio, costruire e progettare, in un mondo steamfantasy in cui tutto è possibile e dove la magia e la tecnologia si rincorrono e si sostengono a vicenda. Infine la ferrea divisione in caste e stirpi rimanda Laitia ad un ordine feudale ereditario, che crea una società solida, antica e fortemente strutturata.

7.1) Cosmogonia di Rarte.

Rarte ricalca la Terra nella forma sferica e nella disposizione delle nazioni, ma è in continua espansione e vi possono sorgere nuovi continenti soprattutto nei grandi oceani, allungando le distanze di viaggio ed aumentando il raggio del pianeta. Laitia, come tutte le altre nazioni, è un'isola interamente ricoperta dal mare, nelle zone montuose o confinanti, il mare è presente come un piccolo stretto che riprende il nome delle regioni (es. Stretto di Gelatodia, con altissime scogliere a picco sul mare). Ai confini di queste isole, oltre al mare, vi è una spessa e densa nebbia magica difensiva, e si deve tentare il tdf oltrepassandola. In caso di tiro riuscito si passerà indenni senza conseguenze, in caso di fallimento si tornerà su Laitia ma partendo dal lato opposto della mappa (tipo sfera). Nelle nazioni straniere la nebbia può celare la morte o la grave metamorfosi con perdita di oggetti. Man mano che ci si allontana da Laitia, le nazioni diventano sempre più pericolose e stravaganti, arrivando ad avere leggi fisiche differenti. Esistono anche due continenti in più rispetto alla Terra: Atlantide e Mù. Atlantide è un grosso continente-isola posto nel mezzo all'oceano atlantideo, tra Opaure (Europa) e la Rimeaca (America). Abitato sin da tempi remoti, vi esisteva una civiltà evolutissima che è poi collassata. Adesso permangono solo rovine, tesori, mostri rari ed alcune tribù che hanno ereditato antichi saperi. Esiste un'unica grande città, Tecnomilan, simile alla Tenochtitlàn Azteca ma rivisitata. Mù invece è un altro grande continente-isola posto nel mezzo dell'oceano malefico, completamente selvaggio ed alieno rispetto agli altri continenti, con creature e civiltà altamente esotiche.

7.2) Estremi di Rarte.

Nord supremo artico.

Si entrerà in un universo parallelo dove si troverà la morte: ci si risveglierà nudi sopra un pavimento a scacchi bianco e viola, di dimensioni infinite ed avente come volta celeste un soffitto bianco. Nel buio più assoluto il malcapitato perirà di fame o di sete.

Sud supremo antartico.

Si entrerà nel primo strato di un abisso profondo 1000 cubiti, tra tormento di ghiaccio e freddo estremo. Raggiunto il fondo si tornerà neonati nel proprio paese di nascita, e tutti gli oggetti posseduti ci verranno restituiti come regalo al compimento dei 18 anni.

7.3) Suddivisione del tempo.

Su Laitia un anno è composto da 8 mesi, 2 per stagione:

PRIMAVERA	Marzo-Aprile
ESTATE	Luglio-Agosto
AUTUNNO	Settembre-Ottobre
INVERNO	Dicembre-Gennaio

Ogni mese è composto da 20 girodi (giorni) quindi l'anno completo è di 160 girodi. Il girodi è suddiviso in 20 Clessidre (durata 72 min=1h e 12') e comincia poco prima dell'alba, il cambio di data si ha al sorgere del sole all'orizzonte.

7.4) Unità monetaria.

L'unità monetaria è costituita da: pezzi di platino che equivalgono a 10 Pezzi d'oro alchemico, detto pezzo d'oro. Il pezzo d'oro equivale a 10 pezzi d'argento alchemico che equivale a 10 Cei. Il ceo è l'unità monetaria minima, una piccola moneta formata da una lega di rame e nickel. Il conio ha

proprietà alchemiche, con il calore personale diviene plastico e si può aggiungere o togliere senza variazioni di volume, pertanto non prende parte all'ingombro complessivo. Tutta la monetazione viene effettuata dalla zecca di Maro, dove lavorano nani ed alchimisti con l'ausilio di pietre filosofali, anche se alcune aggiunte possono verificarsi da monetazione falsa, prodotta da alchimisti senza scrupoli. I falsi possono essere facilmente riconosciuti pochè non hanno proprietà alchemiche e non si mischiano con gli altri valori.

7.5) Unità di misura.

Si usa il "cubito" che equivale circa al nostro metro, con i suoi multipli e sottomultipli, come il Kcub che equivale al km. Il pondo equivale al chilo, vengono nominati indifferentemente a seconda dei dialetti locali. I minuti sono la settantaduesima parte di una clessidra e si chiamano mini, i secondi sono 60 al mino e si chiamano attimi.

7.6) Lingue di Laitia.

La lingua ufficiale è il laitiano, simile al volgare italiano, segue la lingua runica, utilizzata dalla casta dei maghi, ed infiniti dialetti più o meno comprensibili. Esiste poi la lingua segreta dei semiumani, che si divide in nanica e draconiana. I draconiani inoltre conoscono anche il linguaggio gutturale dei draghi, più leggendario che reale.

7.7) Festività laitiane.

Ogni anno nel primo girodi di Settembre, su Laitia si celebra la processione di metà anno, che si svolge in ogni comune laitiano, tranne in caso di anarchia. Si tratta di una sfilata per le vie cittadine che rappresenta uno spaccato della piramide sociale del comune, dove prima il signore, poi le famiglie nobili ed infine le arti ed il popolino, sfoggiano il loro potere e la loro gloria. Questa processione viene dedicata a seconda dell'ordinamento e la qualità del comune, talvolta a madre natura, all'imperatore od altre entità, sino ad arrivare ai sacri protettori nei comuni papali.

8.0) Struttura di Laitia.

Geograficamente Laitia è superbamente suddivisa in territori comunali, gli antichi insediamenti vennero edificati alla distanza di 3 kcub dal centro delle piazze cittadine. I comuni hanno tutti giurisdizione su otto quadrati di mappa attorno al centro abitato e sulla città stessa, tranne Maro, la capitale, che è composta da sei esagoni periferici ed uno centrale, nel quale coesiste il piccolo stato del Cativano, sede papale. L'imperatore concede paternalmente libertà d'azione sul territorio, ma con gli occhi guardinghi delle caserme, che sono pronto ad intervenire in caso di eccessiva inflazione del potere locale, e tassando gli eccessi favorendo uno sviluppo armonico.

8.1) Pubblica sicurezza di Laitia.

L'ordine pubblico e' mantenuto dal sacro ordine interno di laitia (S.o.i.l.), alle dipendenze dirette del gran guardiano di Laitia (ministro dell'interno). E' composto dai guardiani dell'equilibrio a cui possono affiancarsi anche cavalieri della fede per questioni religiose, quest'ultimi sono la maggioranza invece nelle città papali. Alle guardie sono affidate le investigazioni, catture ed eliminazioni di chiunque abbia commesso reato su Laitia, contravvenendo alle sue leggi.

Struttura del S.o.i.l.: 1) Gran guardiano di Laitia (Ministro dell'interno)

2) Vice guardiano di Laitia

3) Capitano di regione.

4) Capitano di provincia.

5) Capitano (comunale, al servizio del podestà o del vassallo).

6) Sergente (Gestisce e coordina gruppi di guardiani esecutivi).

7) Guardiano (esecutivo) o Cavaliere della Fede (esecutivo indipendente, solo questioni religiose).

8.2) Governo di Laitia.

Laitia è una monarchia assoluta, diretta da un monarca illuminato quasi immortale (forse lo stesso guardiano della porta di livello), che presiede il Soil e lo Sle, tramite il ministro dell'interno e della guerra, nonchè detiene la proprietà totale del territorio demaniale, continuamente in vendita. Dirige i vassalli nei comuni sotto controllo imperiale attraverso personali amministratori, lasciando loro grande autonomia ed intervenendo solo in caso di tradimento. Non controlla i liberi territori né il Cativano, ma è sempre pronto ad intervenire per salvaguardare la sicurezza del paese. Talvolta scende in guerra con paesi stranieri per questioni di prestigio, richiamando uomini dai suoi vassalli. L'imperatore è anche signore della capitale Maro, che ama gestire personalmente.

8.3) Papato.

Il papa risiede nel Cativano, il minuscolo stato dove risiede il vertice del potere politico ed economico del nuovo culto. Lo stato è microscopico, rappresentato dal solo palazzo papale, il palazzo delle guardie (tutti cavalieri della fede), un arena d'incontro (Piazza Sacro Pietro), la biblioteca cativana ed un giardino, ed è posizionato vicino al Vetere nella capitale Maro. La sua ambizione è di diffondere il più possibile il nuovo culto imponendola come religione di stato, e proteggendola dagli eretici, ma senza turbare nè contrastare il potere dell'imperatore.

Urbanistica Cativana.

Popolazione 1000 abitanti + 10000 cavalieri

Governo: Papa monarca assoluto

Edifici: - Palazzo papale (cattedrale con enorme cupola)

- Palazzo dei Cavalieri enorme, sotterraneo, dentro e fuori le mura con 10000 Cavalieri della Fede
- Arena d'incontro (piazza sacro petro) con fontana
- Biblioteca - teatro (solo spettacoli sacri)
- Giardino rinascimentale all'italiana di 1000 cbquadri
- Porta con ponte levatoio sul fiume Vetere
- Porto fluviale (permette la fuga del papa, ma non il transito di navi)
- Messaggeria privata

8.4) Economia di Laitia.

Laitia è un mosaico di comuni e feudi, la cui economia è florida e vivace, e dove non arriva la tecnica si ricorre alla magia. Sussistono rare annate di carestia, crisi economica o peste, ma solo a livello locale e comunale.

8.5) Diritto di Laitia.

Su Laitia vi sono mille occhi e mille orecchie, e la legge è severa. Commettendo azioni illegali, immorali o crudeli, oltre alla perdita di consapevolezza, si può essere incarcerati da una guardia del soil se presi in flagranza di reato. Anche in assenza di testimoni, si può essere ricercati successivamente per testimonianze imprevedibili o presenza di indizi inaspettati. Per verificare lo stato delle ricerche si deve tentare annualmente il tdf, se fallito un gruppo di 1D6 guardiani dell'equilibrio del IV liv appartenenti al Soil (su cavalli da combattimento, armati di spadone a due mani, balestra ed armatura pesante con elmo) verrà a prelevarvi ovunque siate, spinti da un indizio o da un informazione, mentre se il tiro riesce non vi è alcuna investigazione in corso e si ritenta l'anno successivo. Vi possono essere dei modificatori al tiro del ricercato se il reato è stato commesso in ambiente urbano e popoloso (-2) od in luoghi isolati (+2). Passati 10 anni dal reato, questo cade in prescrizione, e non si viene più ricercati nè condannati. La prassi di cattura indica di riunirsi vicino all'imputato o nei pressi del suo domicilio e di chiamarlo ad alta voce dopo aver fatto squillare una tromba, se esso non si consegna dev'essere attaccato, sino alla resa volontaria, allo svenimento, o alla morte eventuale (quest'ultima cercheranno fortemente di evitarla prima del processo, per non

cadere anch'essi in sanzioni). Una volta arrestati si viene messi in catene e portati in tribunale, ove un giudice ascolterà l'accusa e la vostra versione dei fatti in difesa, avranno sicuramente qualche indizio e verrete condannati se colpevoli. I beni personali verranno presi in custodia sino al termine della pena, tranne la tunica ed i calzari. In caso di morte passano di proprietà comunale e vengono talvolta rivenduti all'asta comunale (v.asta pubblica). Ogni tribunale ha competenza sul suo territorio comunale, ma può intentare iniziative anche contro potenti vicini od in caso di anarchia.

Le fasi successive al processo sono le seguenti:

A.Fase della punizione rieducativa:

1D20 frustate da 1D3 danno l'una

Se il condannato sopravvive si passa alla:

B.Fase della prigionia meditativa:

Prigionia di 1D100 anni (+5 per omicidio, +3 per stupro, +3 per furto se non si restituisce la refurtiva)

Durante la prigionia non si recupera lv, nè con il sonno nè con la consumazione.

Se siamo ancora vivi si tenta il tdf, se riesce si viene liberati, se fallisce si passa alla:

C.Fase della purificazione dell'anima (1D6):

1. Rogo od impiccagione (morte)

2. Lavori forzati per 1D20 anni

3. Tortura 1D20 danno

4. Sequestro di ogni bene mobile ed immobile (tranne tunica leggera e calzari)

5. Taglio mano o piede (dimezzamento del lv; se mano -3 For -3 abilità permanenti si può usare una sola arma; se piede serve una stampella di appoggio sennò si rimane a terra; se si perde entrambe le mani non si può più utilizzare alcunchè, se entrambi i piedi è impedita la deambulazione)

6. Cella di isolamento nei sotterranei per 1D20 anni (-3 conoscenza permanente -1D20 lv permanente)

8.6) Reati lievi:

Per i reati lievi come disturbo alla quiete pubblica, rissa, bestemmia (anche contro l'imperatore, nonchè il guardiano della porta), ecc. il procedimento è diverso. Non serve processo ma basta un autorizzazione a procedere del capitano, si passa una notte in cella, si subisce 1D6 frustate da 1D3 danno ciascuna, e si viene multati di 1D20 po. Se non si paga la multa vengono presi in pegno tutti gli oggetti posseduti (mobili ed immobili, tranne tunica leggera) sino al saldo della cifra dovuta.

8.7) Perdita di consapevolezza.

Chi compie azioni disdicevoli od immorali, fuori dal proprio background (es. furto per i non ladri) perde consapevolezza in misura di -20 per un infanticidio, -10 per un omicidio (non per legittima difesa), -5 per un furto e -3 per uno stupro. Non si può scendere sotto il minimo del livello di consapevolezza raggiunto. La perdita non riguarda i provvedimenti penali, i quali verranno emanati in seguito se previsto. L'unica casta che non perde consapevolezza è quella dei fattucchieri, in nessuna situazione.

8.8) Asta pubblica.

Vengono venduti i beni derivanti da confisca per tasse, cambiali non pagate o morti in carcere. Si svolge i primi dell'anno nella tesoreria comunale, in presenza di beni requisiti disponibili. Se viene ben gestito in un libero comune, si può tirare il tdf annuo per vedere i bandi affissi e sentire l'avviso del trombettiere, per 1D20 numero di beni anche immobiliari, di tipologia casuale. In alcune becere signorie invece, i beni vengono requisiti ed immagazzinati, senza alcuna asta pubblica. I beni vengono valutati solitamente la metà del prezzo di mercato e venduti al miglior offerente partendo da una base d'asta con un rilancio minimo. Per partecipare all'asta si paga 1 po di anticipo che vengono restituiti se l'offerta non viene aggiudicata, o detratti dal prezzo finale dell'oggetto qualora

aggiudicato. Gli oggetti non aggiudicati divengono di proprietà comunale, che ne potrà disporre a piacimento.

8.9) Associazioni a delinquere.

Su Laitia esistono delle associazioni di avventurieri senza scrupoli chiamate fiamme, che si dividono in fiamme minori e fiamme maggiori.

Fiamma minore.

Si può formare con un minimo di 3 persone ed un massimo di 8, che si associano per formare una banda criminale. Per creare l'associazione basta un patto di sangue celebrato la notte del I del mese, per scioglierla basterà fare un bagno tutti assieme in una vasca di latte con achillea macerata, nell'ultimo girodi del mese per sei clessidre. In una fiamma minore, la perdita di consapevolezza per un reato od un azione immorale di ciascun componente viene divisa per il numero dei componenti, e basta che sia punito solo uno di essi perchè siano assolti tutti gli altri. Le fiamme maggiori contrastano però l'insorgere delle minori, in quanto ritenute pericolose e dannose. Gli associanti dovranno tentare ogni quattro mesi il tdf medio del gruppo, se falliscono verranno scoperti ed assaliti da 1d6 scagnozzi fiammosi a cavallo, armati di scimitarra e scudo di legno.

Fiamma maggiore.

Esistono otto fiamme maggiori in Laitia, potenti, antiche ed oscure. Per contattarle bisogna andare nel capoluogo di regione ove opera maggiormente l'associazione. Al canto del gallo nella piazza principale del paese, passerà vicino alla fontana uno scagnozzo fischiante con in mano un bastone con il simbolo dell'associazione. Se lo pagate 20 po vi accompagnerà dal superiore chiamato "capoccia", che ne vorrà altri 100 per ricevervi. Quindi se vorrete entrare nell'associazione farete un patto di sangue con lo stesso, che vi legherà indissolubilmente con la fiamma. Qualora dovreste tradirla o lasciarla, tentare il tdf annuo, se fallisce 1D20 scagnozzi a cavallo, con scimitarra e scudo di legno, verranno mandati per eliminarvi. Ogni fiamma maggiore permette di esercitare un particolare tipo di reato senza perdere consapevolezza e con il rischio minimo solo dell'1% annuo di essere ricercati dalle guardie. Ogni fiamma maggiore possiede però una ferrea e particolare disciplina, un voto proprio da seguire, pena l'espulsione o l'eliminazione fisica. Ogni anno dev'essere reso almeno un servizio al "capoccia" (vendette, punizioni, missioni, ecc.). Gli attriti tra le fiamme maggiori sono rari poichè operano in settori diversi, ma vi possono essere intrighi interni e lotte di potere. In Laitia i fiammosi vengono molto temuti e rispettati.

Tipo di fiamma, reato e disciplina specifica:

1. Tana sgradena – Rapimento - Accudire pecorella personale e un cane di grande taglia, portare pastorale d'oro (costo 10 po)
2. Cutieddu Ilcisiano – Omicidio - Digiuno un girodi ogni due, castità, autopunizione con 1D20 frustate ogni I del mese
3. Florentia regna – Stupro - Allenarsi alla forza, indossare solo sospensorio (v.mercatone)
4. Mano Gulpiana – Furto - Fare beneficenza 1D20 po al mese (se non posseduti vendere tutto anche immobili), meditazione per 1 clessidra al girodi, possedere un cane di piccola taglia
5. Furia Bralacese - Rapine (con o senza omicidio) - Indossano solo clava e pelliccia d'orso, devono farsi estrarre tutti i denti (-5lv a dente) e rimanere sdentati (consentito bere solo liquidi), darsi fuoco il I ed il decimo girodi del mese causandosi 5 di danno +1 a clessidra sino allo spegnimento
6. Singolar Tempione – infanticidio - vestire con abiti femminili, castrazione (non è più possibile la fecondazione o la gravidanza e -20lv)
7. Terrore Mureno (sede ignota) – cannibalismo (con o senza omicidio) - Dormire di giorno e vivere di notte, farsi limare ed appuntire gli incisivi (-10lv) e bere solo sangue
8. Edonismo Zoliano - Reati lievi - Cantare continuamente a squarciagola e combattere a mani nude

8.10) Toponomastica di Laitia.

E' regolata dal Catastro il catasto di Laitia, derivante dal termine "catastrofe", è in realtà probatorio ed efficiente. Viene mantenuto sia dagli scribi degli uffici comunali sia dagli interventi autorizzati di privati mezzani, e gestito dal ministero del territorio di Laitia. Nel caso di assenza del mezzano anche un privato cittadino può registrare il suo immobile, facendo un disegno su pergamena il più precisamente possibile, con misure ed indicazioni. Se la pergamena sarà accettata la trascrizione costerà 50 cei. Ogni comune ha un nucleo abitato di grandezza variabile, con attorno otto "quadrati di mappa" di 100 ha (1 kcub di lato) ciascuno, di varia tipologia che possono essere anche accorpati in 3-4 aree uguali. Dalla somma dei territori comunali derivano i confini delle provincie e delle regioni, di grandezza variabile.

8.11) Quadrati di mappa.

Ogni quadrato di mappa è composto da 100 ha e da un particolare tipo di terreno (v.anche immobiliare).

Per la creazione casuale si tira 1D20:

1. Montagna
2. Pianura
3. Deserto (rovine se zona inadatta)
4. Bosco
5. Foresta o giungla
6. Coltivato
7. Lago
8. Collina
9. Palude
10. Magico (solitamente nebbioso)
11. Miniera (a cielo aperto o nascosta)
12. Riserva di caccia
13. Lago con isolotto
14. Fiume
15. Brughiera
16. Ghiacciaio (Strapiombo se zona inadatta)
17. Villaggio

Tirare 1D6 per tipo di abitanti ed 1D20 per numero abitanti:

1. Umani
2. Lhome
3. Murias
4. Erranti
5. Retropodi
6. Biro Biro
18. Con locanda famosa
19. Hic Sunt Draco (solitamente desertico con creature fantastiche e spesso draghi, zona pericolosa)
20. Feudo privato cinto da alte mura

Opere umane casuali su territorio (1D6):

1. Nulla o porto (se terreno costiero)
2. Strada (1Kcub)
3. Muraglia (1Kcub)
4. Rovine
5. Acquedotto (1Kcub)
6. Rocca

8.12) Feudo privato.

Sono quadrati di mappa totalmente detenuti da una singola persona o da una famiglia nobile, sempre circondati da alte mura o più raramente da una robusta palizzata. Formalmente sotto il controllo del proprio comune hanno di fatto una propria giurisdizione interna, stuolo privato e residenze lussuose. Eternamente in conflitto con il potere locale, soprattutto per questioni fiscali, cospirano politicamente schierandosi con fazioni avverse e cercando appoggi diplomatici. Non di rado arrivano a scontri aperti con l'autorità, onquistando il comune e divenendo liberi signori, mantenendo il feudo originario come seconda residenza e centro di controllo. In caso di sconfitta il feudo privato viene raso al suolo e ne rimangono solo rovine. L'imperatore sovente schiaccia i feudatari privati per i loro violenti conflitti con l'autorità, tollerando i feudatari con gradi nobiliari anche minimi.

8.13) Organizzazione militare di Laitia.

Le caserme dello sle sono esterne alle mura cittadine (anche portuali se costiere) e la loro posizione è conosciuta solo ai capitani di ventura. Poste in un quadrato di mappa circostante al comune, non interferiscono con la sua attività. Solo in territori imperiali, svolgono funzioni di difesa e mantenimento dell'ordine collaborando con il soil. La grandezza di una caserma e la sua tipologia cresce con l'importanza del capoluogo, i capitani di ventura vengono addestrati a localizzarle tramite segreti accorgimenti astronomici e geomantici. In caso di attacco ad una caserma si verrà ricercati per strage o tentata strage, con impiccagione immediata, nonchè si subirà l'attacco da parte delle truppe imperiali.

Territorio e relativa guarnigione:

Comune - 1D6 commando da 20 cavalieri

Provincia - Tutti i commando dei comuni amministrati (Val. medio 4000 cavalieri) + 1 compagnia da 1000 cavalieri nella capitale di provincia

Regione - Tutte le forze delle provincie amministrate (val. medio 25000 cavalieri) + 1 battaglione da 5000 cavalieri nella capitale di regione

Macroregione (Nord, centro, Sud) - Tutte le forze delle regioni amministrate (val. medio 200000 cavalieri) + 1 Onda da 50000 cavalieri (La Macroregione Nord ha sede a Nolami, quella Centrale a Maro e quella del Sud a Melarpo)

Laitia - Tutte le forze delle macroregioni (Val. Medio 750000 cavalieri) + 1 onda da 250000 cavalieri

Tot. Sle = circa 1000000 di cavalieri corrispondenti a circa 1900000 po mensili di spesa statale

Nomenclatura e classificazione formazioni cavalleresche:

Cavaliere

"Coppia" di Cavalieri

"Gruppo" di cavalieri da 3 a 9

"Commando" da 10 a 20 cavalieri

"Piccolo plotone" da 21 a 39 cavalieri

"Medio plotone" da 40 a 59 cavalieri

"Grande plotone" da 60 a 99 cavalieri

"Compagnia" da 100 a 1001 cavalieri

"Battaglione" da 1001 cavalieri a 10000 cavalieri

"Reggimento" da 10001 cavalieri a 49999 cavalieri

"Onda" da 50000 cavalieri a 1000000

"SLE" da 1000000 in su

Composizione forze dello Sle:

1. Terrestri: arcieri e balestrieri, fanti, cavalieri, genio con macchine d'assedio, dragoni di terra.

2. Marittime: Galeoni dello Sle coadiuvati dalla marina e dai corsari
3. Alate: Flotte di dragoni volanti
4. Sotterranee: Unità speciali coadiuvate da nani
5. Esplorative: Cavalieri coadiuvati dalla compagnia degli avventurieri
6. Diplomatiche: Unità speciali coadiuvate dai Servizi segreti laitian (SSL)

8.14) Armeria imperiale.

E' situata a Maro ed appartiene al ministero della guerra. il suo principale compito è forgiare le armi per i nuovi cavalieri dello sle, nonché la sostituzione per usura delle armi consunte, solitamente lo 0,5% annuo delle armi totali. Le armi griffate vengono rivendute ai capitani di ventura, ma alcune rarità vengono concesse anche a privati. Vengono prodotte anche armi su richiesta, essendo la fucina più rinomata di laitia, dove vi lavorano 15 artigiani mastri fabbri, dall'eccelsa abilità. Gli artigiani sono dipendenti statali pagati dalla tesoreria imperiale e non gravano sul bilancio del ministro. Le cave da cui si ricavano i materiali per l'armeria sono di proprietà del ministro, la cui estrazione soddisfa esclusivamente lo svolgimento dell'attività dell'armeria. Il ministro riceve però il ricavato dalla vendita delle armi pari a 5000 po annui. Il materiale derivante dalle cave ammonta a 25000 kg di ferro e 2500 kg di carbone, estratto da 50 nani statali. Gli artigiani ricavano poi le armi in acciaio, aggiungendo al ferro fuso il carbone in una misura del 10%.

8.15) Forgiatura di armi.

Un artigiano può forgiare una spada se possiede l'attrezzatura da fabbro, 5 kg. di ferro e 0,5 kg di carbone; per uno spadone a due mani i valori raddoppiano con 10 Kg di ferro e 1 kg. Carbone mentre per altre armi la quantità è variabile ma il carbone rimane sempre in aggiunta del 10% rispetto al ferro. Una barra da un kg. di acciaio vale 20 cei compresa la manodopera di fonderia.

8.16) Geosfera di Rarte e sfruttamento delle risorse minerarie.

Rarte è formato da sette strati di sottosuolo di 2 kcu ciascuno: nei primi cinque vi possono essere filoni di materiale estraibile, nel sesto la temperatura e la pressione sono talmente elevati da rendere impossibile l'estrazione, mentre nel settimo vi è magma liquido. Le cave possono essere aperte sia in zone montane che a cielo aperto, l'estrazione e la raffinazione è affidata ai nani, sapienti conoscitori del sottosuolo, ma lavorazioni secondarie possono essere effettuate anche da semplici erranti. L'apertura di una cava, solitamente amministrata da un mercante, richiede una concessione comunale (v.sotto) che vale per un'apertura nel quadrato di mappa considerato, ogni apertura in un altro quadrato di mappa richiede un'altra concessione. In caso di apertura cava senza autorizzazione (vi sono sovente controlli sotterranei da parte di nani comunali) vi sarà la chiusura immediata della cava, la rimozione totale delle sbadacchiature, nonché l'arresto del proprietario con l'ammenda di tutte le spese a suo carico. Si possono scavare anche cunicoli sotterranei che vadano a prelevare materiali da quadrati di mappa in cui non si è chiesta la concessione, e dove quindi non si può praticare fori in superficie (aperture), in tal caso però la velocità di estrazione si ridurrà del 30%. Prima di effettuare la scelta di aprire una cava, i nani possono effettuare carotaggi per trovare filoni di materiale nel quadrato di mappa. In caso negativo si può sempre ritentare andando più in profondità sino a cinque volte, corrispondenti ai cinque strati geosferici in cui è possibile accedere. Ogni quadrato di mappa può contenere fino a cinque filoni consecutivi sotto di esso, ma una prospezione fallita in uno strato indicherà che quell'intero strato è privo di materiale significativo. La prospezione potrà essere ripetuta dopo 40 anni, dopo tale termine il magma potrebbe aver ricreato filoni minerari. Ogni filone dopo 1D20 anni di sfruttamento continuativo comincia ad esaurirsi, ogni anno successivo si dovrà tentare il tdf, fallito il quale vi sarà un decremento del 10% annuo della produzione.

8.17) Apertura di una cava.

Occorre il permesso comunale, che viene rilasciato al possessore totale o del maggior numero di ha di terreno in un quadrato di mappa, nel quale si vuol aprire una cava. Viene rilasciato ogni 40 anni, rispettando il ciclo geologico naturale, ed ha un costo di 2000 po, da versare alla tesoreria comunale, 1000 po se rilasciato dal comune di nascita. La cava deve avere una disposizione a pozzo ed avere una profondità minima di 1 kcu.

8.18) Valore medio dei materiali puri.

1 Kg ferro: 18 Cei
1 Kg carbone: 10 Cei
1 Kg acciaio: 20 Cei
1 Kg platino (rarissimo): 10 opoli di platino
1 Kg oro: 1 opolo di platino
1 Kg argento: 1 pezzo d'oro
1 Kg Legno: 5 Cei
1 Kg grano-1 Kg pesce = 1 pondo: 10 Cei
1 Kg pietra da costruzione: 30 Cei
1 Kg pietra preziosa = 500 locchi: variabile

8.19) Impianto di casa colonica e servitù della gleba.

Le case coloniche o fattorie, possono essere costruite su terreni di proprietà, arabili o boschivi. Vi lavorano i servi della gleba, erranti la cui vita è strettamente legata alla fattoria ed al proprio padrone, vivono difatti di sussistenza con i prodotti che ricavano dal terreno. Ogni ettaro di terreno coltivato necessita di almeno 5 servi della gleba. Una fattoria può occuparsi di massimo 5 ha di terreno, in tal caso ospiterà un'intera famiglia di servi con 25 componenti, acquistabili assieme al terreno. I servi della gleba non possono essere venduti senza un terreno da lavorare, difatti a differenza dei servi personali non richiedono una paga mensile, ma autoproducono il loro necessario. Le fattorie in zona arabile producono 500 pasti ad ha al mese -100 pasti per i servi della gleba = 400 pasti al mese ed in zona irrigua si ha un x2 ai pasti prodotti, mentre quelle in zone boschive ricavano 100 kg. legno/ha al mese.

8.20) Costruzione edifici e ristrutturazioni.

La costruzione di un edificio richiede la proprietà del terreno e la registrazione al catasto entro un anno. In caso di mancata registrazione al catasto si verrà multati per il valore dell'intero immobile. Per costruire un edificio medio (terratetto da 100 cb) occorrono 1 sapiente e 5 artigiani per 1 anno di tempo, nonché 800 kg. pietra da costruzione e 200 kg. legno.

Costo totale = stipendio medio sapiente 10 po mese (x8) + stipendio medio artigiano 3 po mese (x5) (x8) + 800 kg. pietra da costruzione (x0,3) + 200 kg. legno (x0,05) = 450 Po

I punti danno di un terratetto costruito a secco ammontano a 200, se viene usata calce aerea raddoppia, ne serve 1 sacco (ed 1 litro d'acqua) ogni kg. di pietra = 2 Cei x 800 = 16 po

Se i punti danno di un edificio raggiungono il 20% o meno diventa un rudere, ricostruirlo equivale alla costruzione di un nuovo immobile, tranne il risparmio dell'80% delle pietre da costruzione.

Per le ristrutturazioni si può assoldare fino a 4 artigiani senza sapiente, da 5 in poi ne occorre invece la supervisione al costo di un sapiente ogni 5 artigiani. Ogni artigiano ripara 1 punto danno al girodi, se possiede il materiale necessario che dev'essere acquistato dal committente.

8.21) Costruzioni e riparazioni navali.

Le riparazioni possono essere effettuate in qualsiasi porto, mentre la costruzione, se non si possiede un porto privato, richiederà un posto d'attracco fisso per tutta la durata dei lavori. Una volta completata l'opera dev'essere richiesta l'autorizzazione alla navigazione presso il ministero marittimo, al costo di 10 po. Verrà rilasciata la bandiera autorizzata alla navigazione, raffigurante lo

stemma di famiglia. Per costruire una nave media occorrono 1 sapiente e 5 artigiani per un tempo di 160 girodi.

Costo totale nave media = stipendio medio sapiente 10 po mese (x8) + stipendio medio artigiano 3 po mese (x5) (x8) + 1000 kg. legno + 350 kg. acciaio = 320 po

Per le riparazioni si può assoldare fino a 4 artigiani senza sapiente, da 5 in poi ne occorre invece la supervisione al costo di un sapiente ogni 5 artigiani. Ogni artigiano ripara 1 punto danno al girodi, se possiede il materiale necessario che dev'essere acquistato dal committente.

9.0) Urbanistica.

I comuni (v.l'universo dei comuni) sono simili a città-stato su cui vige la sorveglianza dell'imperatore, ma ciascuno di essi ha una propria struttura, economia e forma di governo più o meno simpatizzante con il sovrano. Gli edifici sono elementi molto importanti nella vita comunale, derivanti da investimenti di risorse e lunghi tempi di costruzione, attorno a cui ruotano gli aspetti più disparati della pubblica. Alcuni di essi risultano addirittura indispensabili per l'esistenza di un governo. Gli effetti dei buoni governi sono *Giustizia, Temperanza, Prudenza e Fortezza*; mentre i cattivi governi sono la crudeltà, la frode, la divisione e l'ingiustizia sociale.

9.1) Identità politica dei comuni.

I comuni od i territori più o meno vasti possono essere (1d20):

1-5. Liberi comuni, governati da podestà.

6-10. Liberi feudi, governati da signori.

Solitamente proprietà di paladini che li difendono a spada tratta, stessa nomenclatura degli imperiali ma preceduto da libero, es. libero barone. Non possono espandersi oltre il ducato senza chiedere vassallaggio od attirare le ire dell'imperatore.

11-15. Imperiali, governati da vassalli dell'imperatore, in ordine di grandezza:

1. Baronato = piccolo territorio (1 comune)

2. Contea = medio territorio (2-10 comuni)

3. Ducato = grande territorio (provincia)

4. Principato o regno = molto grande (regione)

5. Impero= immenso come Laitia, governato dallo stesso imperatore.

16-19. Papali, governati da vescovi (hanno indirizzo ascetico mistico e sono governate da monaci, un esempio è Stiao in Zolia (Ostia) città papale semi-sotterranea).

20. Anarchia, mancanza di vita pubblica e degrado più o meno marcato, tranne in piccoli ed armoniosi villaggi.

Esistono inoltre anche rare ed esotiche città semiumane (v. forme di governo comunali), nonché città papali negative governate da antipapi, potenti fattucchieri che fanno cadere la città in un clima di terrore, oscuro e malvagio.

9.2) Anarchia.

E' l'assenza di governo che avvia alla legge di natura, ove non vige sicurezza se non quella della propria spada e non vi è alcuna forma di potere centralizzata tranne bande di criminali e profittatori senza scrupoli. In questo stato non è possibile una vita pubblica organizzata. I primi indispensabili edifici realizzati nelle nuove colonie vanno costantemente difesi dalle incursioni di indigeni e predoni che hanno interesse, a torto o ragione, di mantenere l'assenza di un governo. Nelle città cadute in anarchia invece, le persone si rinchiudono in casa armate sino ai denti, i commerci scompaiono tranne nascosti e costosi mercati clandestini, le tasse non vengono ritirate e regna caos e silenzio. Anche il catastro viene annullato e si deve difendere i propri possedimenti a spada tratta, registrandoli nuovamente quando l'ordine verrà ripristinato. Tutti i servizi vengono sospesi e la città comincia il suo lento cammino verso il declino sociale ed urbanistico. Dopo 1d100 anni di anarchia, si potrà avere:

1. Libero comune: i cittadini si sono autorganizzati e la borghesia ha eletto un podestà.

2. Libero signore: un ambizioso laiciante occupa la città e si proclama signore.
 3. Signore: l'imperatore interviene per fermare il degrado nominando un suo vassallo.
 4. Vescovo: il papa interviene per diffondere il nuovo culto, nominando un vescovo.
- Il nuovo insediante non potrà però porre fine all'anarchia senza aver completato gli edifici indispensabili, se mancanti.

9.3) Edifici.

Ogni comune possiede una propria storia, dalla quale si può risalire alla condizione urbanistica attuale. Il centro cittadino è quasi sempre cinto da alte mura (che si riducono ad una robusta palizzata in caso di villaggi) solitamente posto sopra ad un'altura che domina il territorio circostante e si sviluppa attorno ad una piazza principale. Si tenta il tdf del viandante per verificare la presenza o l'assenza di un elemento urbanistico. Nelle grandi città il tiro non è richiesto poichè sono presenti tutti gli elementi, mentre nella città di media dimensione si ha un +2 mentre nei piccoli villaggi un -2. Qualora si ottenesse un successo critico l'edificio sarà eccelso e famoso, in caso di fallimento critico il settore potrebbe essere addirittura vietato da editti comunali, mentre in caso di parità col tdf la bottega sarà piccola e sfornita. Qualora il settore sia assente ed in mancanza di importazioni, la merce sarà totalmente irreperibile in città, tranne gli alimenti che verranno razionati allo sportello pubblico del comune, a costo decuplicato.

Gli **elementi urbanistici accessori** sono i seguenti:

1. Armeria
2. Alimentari
3. Mesticheria
4. Oreficeria (il prezzo di un locco è raddoppiato, li acquista per 1/2 prezzo)
5. Bottega dell'artista, ove si progettano, eseguono e vendono opere artistiche.
6. Allevamento bestie e mezzi di trasporto
7. Addestratore bestie e raddomante (cacciatore, l'addestramento di una bestia costa 50 ce e dura 2 mesi. La ricerca dell'acqua e la consulenza sui terreni costa 1 po)
8. Mezzano (solitamente mercante o sapiente che si occupa delle transazioni immobiliari, affitto o vendita. Per le iscrizioni di immobili al catasto richiede 1 po)
9. Banco dello strozzino (concede prestiti ed offre investimenti)
10. Locanda, vi si offrono i seguenti servizi con relativi costi:
 - 1 pasto semplice 2 ce
 - Vino a volontà 5 ce (se si eccede +1 lv per rilassamento, ma -1 caratteristiche e -5% cdc ed abilità per un giro di)
 - Pasto abbondante e vino 10 ce
 - Alloggio per una notte in stanza comune 2 ce a persona
 - Stanza singola (più sicura, max 3 persone) 10 ce a notte
 - bacheca pubblica dove si incrociano annunci di ricerca avventurieri ed immobiliari
 - Salone per il gioco d'azzardo con i dadi
 - Musica, balli e canti serali (non oltre la 15esima clessidra)
11. Biblioteca-teatro (gratuita, pubblica e di libero accesso. Vi è possibile l'allenamento alla conoscenza)
12. Chiesa, cimitero ed orfanotrofio (legati al nuovo culto, altrimenti diffusa la cremazione e l'adozione)
13. Palestra (costa 40 ce al mese, gratuita per il Soil, vi si allena alla forza ed all'abilità con maestro d'armi)
14. Schiavista (tirare il tdf-2 per vedere se è disponibile uno/a schiavo/a)
15. Erboristeria (vi risiede un predicatore per le guarigioni ed un alchimista per la produzione di pozioni)

16. Collegio (con educatore, vengono qui affidati i bambini di 6 anni per indirizzarli ad una stirpe e vi escono ad anni 18, sono permesse le visite parentali ma non l'uscita dei collegianti. Costo 40 po annui)
17. Draconiano (Utilizzato per tener lontani dalla cittadinanza draghi e creature fantastiche, che spesso addestra per rivendere a prezzi elevati. Un suo intervento costa 10 po)
18. Colosseo
19. Gilda delle corporazioni di arti e mestieri (Il sindacato di Laitia, pragmatico ed efficiente)
20. Università (Tirare il tdf-10)

Elementi urbanistici indispensabili (Non è richiesto lancio del Tdf):

- A) Palazzo del podestà (vi risiede il potere e l'amministrazione cittadina. E' adiacente al palazzo delle guardie)
- B) Palazzo delle guardie (con caserma, prigione, tribunale e tesoreria comunale) con un numero di guardie di 1D100 +10 in Villaggio, +100 in città e +1000 in grande città
- C) Trasporto pubblico
- D) Piazza principale con fontana pubblica (vi dipartono i cartelli indicatori e le strade per gli altri elementi urbanistici)
- E) Giardino pubblico, luogo eletto d'amor cortese, costituito da flora locale e talvolta piccola fauna, in cui è severamente vietata la caccia e la raccolta d'erbe. Ogni tentativo di seduzione entro di esso beneficerà di un +1 alle caratteristiche. Chiuso nelle ore notturne.
- F) Porta con cancello o ponte levatoio (entrata od uscita, solitamente di libero accesso se comune di nascita)
- G) Porto se città marittima (costruzione e riparazione navi)
- H) Messaggeria

Se manca anche uno solo di questi edifici non è possibile una vita pubblica e regna l'anarchia. Sono i primi a dover essere costruiti in caso di nuove colonie su territori liberi (rarissimi e contesi su Laitia). La fondazione di un nuovo comune abbisogna di un permesso speciale dell'imperatore, che in caso di risposta affermativa donerà la porta cittadina ponendola al centro del libero territorio.

9.4) Locanda.

Il primo posto dove un buon viandante si ferma per mangiare e dormire, vi si svolgono i banchetti delle cerimonie, le ricerche di personale ed il gioco dei dadi. Da qui arrivano e si diramano per la città le notizie talvolta datate, riportate dai viandanti.

Bacheca.

In presenza di locanda nel comune, il punto di riferimento per annunci immobiliari, di avventura, di lavoro ecc. è la bacheca della locanda. L'oste si riserva la facoltà di eliminare gli annunci amorali od offensivi e non risponde della loro veridicità. I pezzetti di pergamena vengono affissi con chiodi senza valore su un supporto di legno o sughero. Il numero degli annunci varia a seconda della grandezza della città e dal flusso di viandanti. Negli annunci di avventure c'è solitamente il livello di difficoltà, il termine di scadenza (anche indefinito) e la ricompensa spettante.

Gioco dei dadi.

E' un gioco d'azzardo a tutti gli effetti, tollerato e frequentato. Vengono utilizzati tre dadi da 6 e prima di ogni lancio si può effettuare una scommessa di massimo 5 po in un villaggio, 20 po in città e 200 po in una grande città. Questi valori massimi sono stabiliti per legge e chiunque accetta giocate superiori viene condannato per scommessa clandestina, con un anno di prigione e la requisizione dei beni. Per scommettere si deve porre la puntata su un tavolo apposito composto da sei numeri, scegliendo il proprio numero. Una volta tirati i dadi se il numero è uscito una volta si recupera la somma scommessa più il 10%, se esce due volte si vince la somma triplicata, se esce su tutti e tre di dadi si vince la somma decuplicata, il pagamento è immediato.

9.5) Teatro.

E' un luogo di incontro culturale e catartico, solitamente situato all'interno della biblioteca o col bel tempo, in un arena ad essa adiacente. Vi si esibiscono compagnie di giocolieri, la più famosa è la compagnia teatrale laitiana, che si cimentano in spettacoli d'ogni genere, inclusi quelli circensi. Il teatro è aperto solitamente la sera sino a mezzanotte, in orari in cui la biblioteca è chiusa per non disturbare le consultazioni. Chi si esibisce viene pagato dal comune, che può assumere stabilmente la compagnia qualora riscuota un discreto successo tra la popolazione. Le compagnie col tempo prendono il nome del comune e possono accrescere la loro fama sino ad ambire alle capitali.

Compagnia teatrale laitiana.

E' la compagnia teatrale più famosa di Laitia, ed opera a Maro, al cospetto dell'imperatore. Ricca d'animali, giocolieri, musicisti e saltimbanchi, ma anche sapienti intrallazzatori. Si esibisce quotidianamente per lo stesso imperatore, con spettacoli d'ogni genere e talvolta giochi di ruolo.

9.6) Ufficio Avventure.

Si trova nel palazzo del podestà nei capoluoghi di regione, ed è un valido aiuto per chi cerca di incasinarsi la vita. Vi si raccolgono annunci di avventura d'ogni tipo e luogo.

9.7) Colosseo.

Un arena in cui, una volta a girodi, si può assistere o partecipare liberamente ad uno dei seguenti giochi (1D8):

1. Torneo di braccio di ferro: chi vuol partecipare deve pagare 1po per l'iscrizione poi si lancia 1D8 per stabilire il numero totale dei partecipanti avversari. Chi vince ritira tutti i po delle iscrizioni. Chi fallisce il tiro forza viene eliminato (strappo muscolare -2 lv), chi ha una differenza maggiore tra il tiro ed il suo punteggio vince, in caso di parità si ripete. In caso di fallimento critico si ha uno stiramento, -10lv e -3 ab per immobilità per un mese, si potrà utilizzare una sola arma.
2. Gara di tiro con l'arco, come sopra ma si prova l'abilità per colpire il bersaglio. In caso di fallimento critico rimbalzerà colpendo il lanciatore e causandogli danno.
3. Quizzone medievale, come sopra ma si tira la conoscenza per rispondere alle domande di cultura generale. In caso di fallimento critico si dice un'eresia immorale, considerata come reato lieve.
4. Ruota della balestra, come sopra ma si tenta tiro del fato. Funziona passandosi una balestra caricata con dardi a salve e sparandosi nei glutei, quando uno fallisce il tdf subirà un vero dardo che gli causerà 3D6 danni e l'eliminazione. In caso di fallimento critico la balestra cade ed infilza una parte vitale raddoppiando il danno.
5. Giuoco dell'oca: questo gioco è molto particolare, di natura tecnico-magica. Non necessita di scommessa in quanto la vincita è fissata a 2po. Viene rilasciata un'oca al centro di un quadrato di 3x3 recintato, in ognuno di questi quadrati viene simulato un tipo di terreno recintato (v. quadrati di mappa) del tutto realistico, in cui il giocatore dovrà passare cercando di catturare l'oca fuggente (tirando l'abilità per acciuffarla). Vi si possono trovare sino ad 1D4 avversari, chi prende prima l'oca la deve portar fuori per vincere, poi gli addetti vanno a prelevare i rimanenti. Il tempo massimo è di un girodi, al termine saranno tutti prelevati ed il quadrato smantellato.
6. Giostra con lancia da torneo: Bisogna avere minimo forza 15 per partecipare, si deve possedere un cavallo ed una armatura. Pagando l'iscrizione di 2 po ci viene consegnata una lancia da torneo da restituire a fine gara. Possono parteciparvi 1D8 cavalieri. Partendo al galoppo dopo la caduta di un drappo rosso, si deve tentare forza, abilità, conoscenza e tdf per disarcionare l'avversario, causandogli 5D6 di danno (se muore non ci sono conseguenze, è un duello volontario ad armi pari). Se tra i tiri capita un fallimento critico, si cade da soli tra le risate e si perde -5Lv. Se entrambi riescono nel disarcionamento subiscono i danni e vengono entrambi eliminati, se non riescono possono comunque ritentare indefinitamente.

ripetendo la giostra. In caso di vittoria si prende il totale dei po scommessi, nonché si verrà baciati da una bella fanciulla nobile (con cui si può tentare il corteggiamento), regina dei giuochi. Se non vince nessuno i po vengono ritirati dalla tesoreria comunale.

7. Combattimento al primo colpo: 1D8 partecipanti, con le proprie armi perde chi prende il primo colpo (se muore non ci sono conseguenze poiché si dichiara di essere in ottima forma fisica, sono vietate armi magiche e con danno superiore a 3D6+2), 1po per l'iscrizione.
8. Bestiario: 1D6 partecipanti, a cui vengono pagati subito 2 po. Verranno gettati in un'arena con una creatura feroce casuale in numero uguale a quello dei partecipanti.

9.8) Università.

Sono piuttosto rare ma solitamente famose, e consentono di acquisire una doppia casta. Lo studente diverrà un incrocio (anche magico) tra due caste e si chiamerà "laureato". Esistono maghi-guardiani, evocatori-nani, mistici-draconiani, ecc. ma non si può acquisire più di due caste. Il "laureato" possiederà il livello di consapevolezza del momento della trasformazione, ma avrà metà abilità di entrambe le caste, l'inibizione più limitativa, e manterrà le proprie caratteristiche. Riceverà inoltre entrambe le dotazioni, ma metà eredità. Il corso dura un anno e dev'essere ininterrotto, con il costo di 1000 po compreso vitto ed alloggio. Sono esclusi dai corsi gli erranti, e non è possibile assumere la casta dei personaggi extra-rartiani.

9.9) Trasporto pubblico.

Vi sono i seguenti mezzi di trasporto per muoversi da un comune all'altro (se possibile), solitamente dipartono ogni mattina dalla piazza principale:

- Viaggio con carrozza a cavallo ogni girodi al costo di 1 po ogni 3 kcu di viaggio (da comune a comune, non divisibile) a persona con un sacco grande
- Viaggio rapido con drago terrestre al costo di 2 po ogni 3 kcu di viaggio (da comune a comune, non divisibile) a persona
- Viaggio aereo (molto rapido) con drago volante al costo di 5 po ogni 3 kcu di viaggio (da comune a comune, non divisibile) a persona e con due sacchi grandi
- Viaggio con carro grande per trasporto merci 1 po ogni 3 kcu di viaggio (da comune a comune, non divisibile) a persona compreso 6 sacchi grandi + 10 ce per ogni ulteriore sacco per un massimo di 35 sacchi grandi + 1 po ogni ulteriore persona che sostituirà un posto sacco
- Viaggio marittimo con nave media o galeone (se presente porto) 1 po a persona ogni 30 Kcu + 50 ce ogni sacco grande (max 10 per galeone e 2 per nave)
- Viaggio con muli (per destinazioni impervie) 2 po ogni 3 kcu di viaggio (da comune a comune, non divisibile) a persona con un sacco grande

Note:

Nel biglietto di viaggio sono incluse coincidenze, cambi di mezzi per zone impervie (tragitto con muli), variazioni del tragitto per cause esterne, ripresa del viaggio nello stesso comune dopo interruzioni, i trasporti sono tutelati nel nome dell'imperatore e sia lo Sle che il Soil partecipano alla loro protezione. Non sono compresi i danni per incidenti di percorso, né per furti subiti.

Nel viaggio marittimo la distribuzione dell'acqua potabile è compresa nel prezzo.

9.10) Messaggeria.

E' il servizio postale di Laitia, funziona con l'acquisto di francobolli dal costo variabile da applicare sulle buste o sui pacchi indicanti indirizzo e comune d'arrivo, le spedizioni dalla messaggeria partono all'alba del girodi successivo. I mezzi di spedizione sono i seguenti:

- Francobollo per messaggero a cavallo Vel= 3 kcu a girodi 1 ceo
- Francobollo per posta aerea con draghi volanti (adatto per spedizioni urgenti) Vel = 1 regione a girodi 1 Po

- Teledramma comunale= Messaggio psionico immediato alla persona interessata (richiede una mezza clessidra di seduta con mago postale, che poggerà le mani sul mittente, il quale deve concentrarsi sulla persona destinataria pena disguidi) 1 Po
- Bollo ufficiale per pergamene = occorre per presentare domande o permessi al comune 1 Po
- Bonificus = per trasferimenti di capitale. L'importo non viene consegnato direttamente al destinatario, al quale arriva solo una pergamena di ritiro, ma dev'essere diretto ad un libretto di deposito o ad una tesoreria comunale dove potrà essere ritirato. Costo 1% dell'importo trasferito

9.11) Porto.

Quando una città è costiera detiene un porto per la costruzione e la riparazione delle navi, nonché la loro compravendita. L'attracco può essere più o meno consentito, gratuito o a pagamento. Nel comune di nascita (se marittimo) si possono attraccare e mantenere navi gratuitamente, sino ad un massimo di 2 galeoni. Il permesso comunale per un porto privato sulla costa viene facilmente rilasciato nei comuni il cui centro abitato non si affaccia sul mare, mentre è di difficile rilascio, costoso e solo per traffico leggero, per i comuni costieri.

9.12) Protezione comunale all'incantesimo "sospensione del tempo".

Ogni comune è dotato, nel palazzo del podestà, del manufatto "anti sospensione del tempo", che consiste in un pentolino sul cui fondo vi è un diamante giallo paglierino. Questo manufatto costa 200 po ed ha un raggio di influenza di 100 ha (un intera città). Esso viene acquisito anche da ricchi bottegai, comandanti e pubblici funzionari in servizio, questo rende ancora più diffuso il suo effetto. Il manufatto non permette nel suo raggio ai maghi di lanciare l'incantesimo "sospensione del tempo", al fine della pubblica sicurezza. Può creare il manufatto "anti sospensione del tempo" un alchimista, dopo aver ricevuto la formula attraverso la runa "Tempora" che viene data in dotazione al VI liv. La formula prevede di scaldare un pentolino pieno d'acqua, a cui viene aggiunto 1 p.sale ed 1 p. di pepe, una fiala di umor acqueo di drago e 100 po in modo lento e continuo per tre clessidre, pronunciando "o tempora o mores" ogni clessidra sputando poi al suo interno. Quando l'acqua sarà del tutto evaporata rimarrà sul fondo del pentolone una goccia giallognola, appiccicosa. Quindi si prenderà un diamante da 10 locchi consacrato in una chiesa a mezzanotte, e lo si poggerà pressandolo sulla goccia, in tal modo incollandolo al fondo del pentolino. Il diamante incollato acquisirà un colore giallo paglierino e diverrà la gemma "anti sospensione del tempo". Per annullare il manufatto e recuperare il diamante che tornerà incolore, si potrà staccare orinandoci sopra, ma solo dopo un anno dalla creazione, altrimenti si potrà annullare solo con la sua distruzione. Il costo del manufatto è di circa 300 po.



10.0) Guerra.

Per difendersi od ampliare il proprio potere, spesso si sacrificano enormi risorse in eserciti e battaglie, che modificano il corso della storia.

10.1) Dichiarazione ufficiale di guerra.

Un podestà, un nobile, un vescovo od anche un temerario e libero avventuriero, può dichiarare guerra ad un comune presentando domanda libera in pergamena bollata nel capoluogo di provincia del comune al costo di 1po a comune. La durata della domanda è di un girodi, per prostrarla costa 1po a girodi in più. Per attaccare un capoluogo di provincia occorre presentare la domanda al capoluogo di regione, con lo stesso procedimento ma al costo raddoppiato. Se la domanda non viene presentata si ha guerra abusiva, con conseguente intervento dell'imperatore. Se viene attaccato un capoluogo di regione bisogna presentare domanda allo stesso imperatore, che la deve accettare personalmente. Durante il periodo concesso dalla dichiarazione di guerra, è possibile commettere reati nel territorio comunale, senza penalità nè condanne. In caso d' attacco fallito si viene però accusati di tutti i reati commessi, più tentata strage e tentata invasione, e ricercati immediatamente per l'impiccagione. La guerra si conclude con la vittoria e la presa del potere, ma in caso di anarchia si ha l'obbligo di ripristinare gli edifici indispensabili e riportare l'ordine pubblico entro dieci anni, pena l'accusa di sovvertimento dell'ordine pubblico e l'arresto per impiccagione.

10.2) Combattimenti di massa.

Le formazioni sopra il commando vengono considerate come un unico cavaliere con le caratteristiche del cavaliere medio della formazione. Facendo il rapporto tra il numero dei componenti delle due formazioni si procede dividendo il numero dei componenti dell'esercito più numeroso con quello inferiore. All'esercito più numeroso viene dato il valore 100, all'altro 100/il risultato del rapporto, e questi valori equivarranno al Cdc su un tiro 1D100. Il danno provocato da una formazione sarà equivalente all'arma media + il 5% del numero dei componenti, il danno non andrà sottratto al livello vitale ma al numero totale dei componenti della formazione nemica. Es. un battaglione di 5000 cavalieri armato di spadone a due mani ottiene un successo nell'attacco provocherà danni= $3d6+2+(5\% \text{ di } 5000) = 9+2+250 = 261$ che sarà il numero di cavalieri uccisi nella formazione nemica. A seguito delle perdite il rapporto di guerra cambierà costantemente, ogni turno di combattimento equivale ad un girodi di battaglia. Se c'è una sostanziale differenza di addestramento ed equipaggiamento tra i due eserciti, quello migliore avrà un raddoppio del danno effettuato ed un dimezzamento dei danni subiti. Per essere considerati una formazione addestrata si dovrà avere minimo FAC a 19, Cdc>90% ed il seguente equipaggiamento od equivalente: spadone a due mani, corazza pesante con elmo, cavallo da combattimento, balestra con faretra fornita. Per il commando si fa la media dei componenti procedendo come un unico cavaliere, moltiplicando il danno, la cor ed il Lv per il numero dei componenti. Per il gruppo si utilizza il combattimento a turni. Nella ritirata di formazioni sopra il commando si utilizza il tiro abilità del cavaliere medio, si perdono comunque 1D4 x 10% degli uomini totali, mentre sotto il commando si procede al tiro abilità del componente con il valore più basso sottraendo l'eventuale malus medio.

10.3) Dispiegamento eserciti in battaglia.

Ogni 100 uomini (min.compagnia) occorre un cavaliere con tromba per dirigere gli spostamenti, nei raggruppamenti più piccoli basta la voce del comandante.

10.4) Assedi.

Oltre al combattimento diretto un comune può anche essere cinto d'assedio tentando di creare una breccia nelle mura o attendendo la resa per inedia e sfinimento (min. 50 assediati). Ogni girodi d'assedio viene considerato guerra e richiede specifica domanda con relativo costo a girodi, per tutta la sua durata. L'assedio può essere puro, impedendo solamente l'entrata e l'uscita al comune, od accompagnato da bombardamenti ed attacchi, con relativi contrattacchi dalle mura. Un assedio dura 1D8 mesi (+2 se capoluogo), dopo i quali il comune si arrende per sfinimento e si consegna

totalmente al vincitore, guardie comprese. Se l'assedio supera un anno si deve tirare il tdf per la tabella eventi (v.vita stabile) e per l'arrivo di eventuali alleati del comune. In caso di fallito assedio si viene accusati di tentata strage e tentata invasione, e ricercati immediatamente per l'impiccagione. Se un comune non possiede cinta fortificata non è possibile l'assedio, ma si procede con il combattimento di massa.

10.5) Eccessiva espansione ed intervento imperiale.

Quando un avventuriero conquistando comuni diviene signore viene rispettato ed onorato, ma quando la sua espansione comincia a diventare eccessiva e pericolosa, e non supportata da opportuna diplomazia o prestigio, sopravviene l'intervento dell'imperatore, che può avvenire anche in caso di attacco alla sua autorità o per una guerra abusiva. Solitamente i liberi feudi non possono espandersi oltre il ducato (una provincia) senza chiedere vassallaggio. A seconda del territorio si verrà attaccati dai cavalieri dello Sle, in ordine crescente in caso di sconfitta, e calcolando anche il tempo del tragitto per l'arrivo delle truppe imperiali.

10.6) Attentato all'ordine sovrano.

Se si vuole attaccare direttamente l'imperatore a Maro, non occorre presentare domanda. Basta conquistare l'antico palazzo dell'imperatore, sede del potere temporale di Laitia, esso si difenderà subito con i cavalieri della Macroregione del Centro (che ha sede nel suo palazzo) e quelli di Laitia (guardie personali) per un totale di 500000 cavalieri, nonchè sopraggiungerà lo Sle da tutta Laitia, con arrivi ogni girodi a seconda della distanza delle loro sedi. L'antico palazzo dell'imperatore è esagonale, al centro di sei altri palazzi esagonali che lo contorniano, ognuno cinto da alte mura fortificate e torri, con danno 1200. Se si riesce a sconfiggere tutti i cavalieri, a creare una breccia nelle mura, nell'ultimo piano della più alta torre centrale, si potrà accedere alla sala del trono di Laitia, ma non si troverà l'imperatore poichè esso si smaterializzerà (essendo il guardiano delle grotte in persona). Indossando la corona imperiale si diviene automaticamente imperatori, con tutte le conseguenze del caso, e si guadagnerà 15000 punti consapevolezza. In caso di fallimento si viene ricercati per tentato golpe dallo Sle e dal Soil ed impiccati.

10.7) Attentato allo stato del Nuovo Culto.

Il Cativano un minuscolo staterello (v. papato) che se attaccato provocherà le ire dell'imperatore ed il suo immediato intervento, essendo il suo palazzo molto vicino alla sede papale. Se invece si è divenuti imperatori si potrà decidere di attaccarlo, subendo tutte le conseguenze del caso, come un crollo della stima popolare e l'accorpamento delle funzioni religiose. Lo stato del nuovo culto si difenderà con 10000 cavalieri della fede del V liv. a cavallo, armati con spadone a due mani, armatura pesante ed elmo, che si arrocceranno dietro le alte e spesse mura cativane (per altro riccamente decorate ed abbellite da statue) aventi 1000 punti danno. Una volta eliminati tutti i cavalieri e penetrati nelle mura, sarà facile recuperare il pastorale papale e diventare "Gallo Faraone", arcaica figura politica che univa in sè sia il potere temporale che quello spirituale, e si guadagnerà 5000 punti consapevolezza. Il papa sarà nel frattempo fuggito sul Vetere in una sconosciuta località straniera, meditando possibili contromosse e tornando al suo posto in caso di caduta del "Gallo Faraone". In caso di fallimento dell'attacco si subirà un forte crollo della stima popolare, ribellioni e saccheggi, nonchè la scomunica che renderà odiati da tutti i monaci, i quali tenteranno di contrastarvi attraverso una guerra di resistenza, incitando la sollevazione popolare.

10.8) Onoreficienze.

Le onoreficienze si dividono in 4 tipologie: imperiali, papali, comunali e militari. Quella imperiale è la collana del sacro ordine dell'elefante, che simboleggia l'alto valore morale e spirituale dell'individuo, e viene consegnata personalmente dall'imperatore per alti meriti nazionali. Oltre al grande prestigio acquisito, una volta l'anno l'ordine si riunisce in una sala apposita dei palazzi imperiali e viene garantito un biglietto andata e ritorno per Maro ai suoi cavalieri, nonchè vitto ed

alloggio per un girodi. La seduta prevede la ripetizione del salmo dell'elefante dove si esaltano i valori morali dell'ordine, ma in realtà è un'occasione per consolidare rapporti ed alleanze tra i cavalieri. L'onoreficienza comunale viene insignita ad un individuo che si distingue per il valore civile o per particolari servizi resi ad un territorio comunale, e prevede la consegna d'una chiave dorata che garantisce la cittadinanza ed il diritto d'accesso permanente entro le mura. L'onoreficienza militare è riservata ai componenti del sacro laitiano esercito e prevede una collana con medaglia, che conferisce un +2% cdc, a chi si è distinto eroicamente in azioni militari. Infine per chi si è distinto per meriti agli occhi del papa ed è rimasto stoicamente fedele ai precetti dei sacri protettori a dispetto delle avversità, verrà premiato in sede papale con il kit dell'ordine cavalleresco della pinza. Il set comprende il rosario della pinza che sancisce l'appartenenza all'ordine, un cilicio penitenziale ed un flagello per mantenere la costanza nella fede e nel sacrificio. Il rosario oltre ad aiutare la meditazione, dona rispetto e sacra reverenza.

10.9) Duello d'onore.

E' una disputa che avviene a livello personale per questioni d'onore, basta formulare l'accusa oralmente davanti al nemico alla presenza di qualche testimone. Il presupposto è l'offesa al proprio onore personale, e le prerogative sono la volontarietà del duello e la parità delle armi, indispensabili per non incedere nel reato di omicidio. Chi vince non viene condannato per omicidio e non perde punti consapevolezza, anzi, ne guadagna. E' vietato il duello d'onore all'interno del Soil e dello Sle.

10.10) Marchio d'infamia.

Al contrario delle onoreficienze il marchio d'infamia si appone sulle tombe e le genealogie di suicidi, stragisti, infanticidi, ecc. o chiunque si sia macchiato in vita di infami nefandezze. La bestia raffigurata nel marchio rappresenta gli istinti più infimi dell'essere umano.

11.0) Botteghe comunali.

Oltre al mercato iniziale, si possono trovare botteghe d'ogni tipo nei comuni di Laitia, che vendono ogni cosa possibile, nei limiti dell'ambientazione. Non sono solo aree di vendita, ma anche di produzione e lavorazione.

11.1) Alimentare.

Qualsiasi alimento o spezia, anche esotico, ma prodotto in modo naturale e genuino. Gli alimenti freschi possono essere essiccati lasciandoli appesi in ambiente fresco ed asciutto come una cantina per dieci girodi o messi al sole in ambiente ventilato per tre girodi, oppure salati con mezzo pasto di sale per ciascun pasto che si desidera conservare. Gli alimenti salati prima di essere consumati andranno risciacquati con un litro d'acqua per ogni pasto, altrimenti saranno immangiabili. Il cibo fresco non trattato diviene malsano e maleodorante dopo 3 girodi, causando -5 Lv allo sventurato consumatore e diarrea per mezza clessidra.

11.2) Mesticheria.

Qualsiasi prodotto realizzabile con legno, ferro, vetro, pelli ed elementi naturali.

Prodotti con relativo costo:

- Catena in ferro 20 Cei a cubito
- Tronchesi grandi per catena 50 Cei
- Moschettone 1 Ceo
- Carrucola 10 Cei
- Lucchetto 5 Cei
- Piccone 20 Cei
- Zappa 20 Cei
- Vanga 20 Cei
- Pala 20 Cei

- Falcetto 10 Cei
- Falce da Fieno 20 Cei
- Roncola 10 Cei
- Mazza di ferro 3 kg 60 Cei
- Rastrello 20 Cei
- Battigrano 5 Cei
- Seghetto 10 Cei
- Sega a due manici 20 Cei
- Coltellino per innesti 5 Cei
- Sementi vari (2 pasti) 5 Cei
- Coltello rustico (da cucina) 2 Cei
- Cucchiaino in legno 1 Ceo
- Calzari leggeri 1 Ceo
- Calzari pesanti 2 Cei
- Stivali ferrati 10 Cei
- Tunica leggera 1 Ceo
- Tunica pesante 5 Cei
- Guanti da lavoro in pelle di bue 5 Cei
- Occhiali protettivi 30 Cei
- Vestiario lussuoso (con berretto piumato e guanti di velluto) 1 po
- Pelliccia d'orso 2 po
- Tenaglie 5 Cei
- Trapano a mano 10 Cei
- Imbragatura in pelle con ganci 10 Cei
- Imbragatura in pelle per cavalcatura (2 posti) 20 Cei
- Imbragatura in pelle per cavalcatura draghi (3 posti)
- Kit da scalatore (Sacco grande con: Imbragatura con ganci, 2 moschettoni, 50 chiodi da roccia, Martello, corda 50 cb e corda con ancorotto) 1 Po
- Fornetto alchemico 30 Cei
- Alambicco o fiala graduata in vetro (Vari tipi e misure) 10 Cei
- Calamita permanente, prova forza per staccarla dal metallo 1 po
- Spazzola di ferro 10 cei
- Distillatore 5 po
- Kit di arnesi da lavoro (vari) 50 Cei
- Bancone da lavoro (in Legno e ferro) 1 po
- Banchetto da lavoro portatile in acciaio 30 Cei
- Set di posate 5 Cei
- Set di posate d'argento 50 Cei
- Set di posate d'oro 1 po
- Vassoio d'argento 80 cei
- 1 sacco di calce aerea (ogni kg di pietra se la costruzione non è a secco, richiede 1 litro d'acqua a sacco) 2 Cei
- Cazzuola 1 Ceo
- Carriola di legno 2 Cei
- Filo a piombo 1 Ceo
- Secchio 1 Ceo
- Scalpellino 1 Ceo
- Pennello piccolo con setola di cinghiale 1 Ceo
- Pennello grande con setola di cinghiale 2 Cei
- 1 Barattolo con pigmenti coloranti naturali (Vari) 10 Cei a colore, basta per 10 cubiti quadri
- 1 Frattazzo 1 Ceo

- 1 amo da pesca 1 Ceo
- 1 clessidra da 1 girodi 5 Cei
- 1 clessidra rotante da 1 girodi (automatica, si capovolge ogni girodi e segna fino ad un anno) 5 po
- 1 canna con boccaglio (per respirazione anfibia) 10 Cei
- 1 bilanciare di acciaio 30 Cei
- Cinta erniaria in pelle (sospensorio) 20 Cei (consente un bonus di +1 al lancio For durante allenamenti, ingombrante per essere utilizzata fuori dalla palestra)
- Set di pesi in ferro di 30 kg. complessivi 6 po
- Attrezzi d'allenamento portatili 10 kg. (Consentono solo 1/2 p.allenamento forza al girodi) 2 po
- Libri vari (durano 20 girodi per allenamento conoscenza, non riutilizzabili) 50 Cei ciascuno
- Flauto di Pan 2 Cei
- Tromba d'ottone 15 Cei
- Grancassa di pelle e bacchette d'osso 50 Cei
- Lira 10 Cei
- Campanello d'ottone 5 Cei
- Tamburello 10 Cei
- Spinetta 1 po
- Sacco a pelo di pelliccia d'orso 5 po (consente sonno ottimale anche in condizioni estreme)
- Tenda in legno e pelle 10 Cei per numero di persone Max 10 (Tiro conoscenza per il primo montaggio, sennò distruzione della stessa)
- Materasso di lana singolo 20 Cei
- Coperte di lana 10 Cei
- Amaca di corda 10 cei
- Sgabello in legno 10 Cei
- telo robusto di juta (3 cb quadri) 50 Cei
- 1 specchio 10 cei
- Asta flessibile per salto da 5 cb 50 Cei
- Pettine d'osso 5 cei
- Rasoio in acciaio 5 Cei
- Forbice 5 Cei
- Pallone di stoffa 5 Cei
- Cesta di vimini da 5 pasti 5 Cei
- Pinza spaccadenti da estrazione 1 po (richiede un tiro forza)
- Saponetta di Castiglia 10 Cei (dura un anno con lavaggi settimanali)
- Telo benedetto per defunti (aiuta la cremazione) 30 Cei
- Vasetto per ceneri o reliquie 15 cei
- cassa da morto in legno 20 Cei
- crocifisso grande 50 Cei
- Fiala di olio di ricino (Causa defecazione) 2 Cei
- Ago da sutura 5 Cei (Tiro abilità per inserire filo sottile, altrimenti passa una clessidra a fallimento)
- Filo sottile da sutura 5 Cei (basta per una ferita da -10 lv, +1 lv al girodi)
- Fiala di bile di drago (disinfettante) 1 po
- Fiala di cianuro (morte immediata) 5 po
- Maschera nasuta 20 Cei
- Cannocchiale in legno e vetro (visione sino a 100 cubiti) 10 po
- Sestante 30 cei
- Preservativo rudimentale (denigrato dal nuovo culto) 50 Cei
- Foglia di coca da masticare 1 po (consente di non dormire senza subire penalità max 3 girodi consecutivi, -2 lv ad utilizzo. Se utilizzato dopo 3 girodi lancio Forza, se fallito collasso cardiocircolatorio - 30 Lv)

- Gamba di legno 50 Cei
- Mano di legno 30 Cei
- Occhio di vetro 1 po
- Occhiali da vista (annullano l'occhio miopico) 1 po
- Parrucca (colori vari) 50 Cei
- Bussola 3 Cei
- Sfera per messaggio psionico (occorre scrivere il messaggio su di una pergamena, leggerlo mentalmente con le mani sulla sfera, ed effettuare un tiro riuscito di Con, utilizzabile una volta a girodi) 500 po
- Piramide della lunga conservazione (Portatile, posto per 6 pasti, consente di conservare alimenti freschi senza essicarli o salarli) 30 po
- Deltaplano in legno e pelle (tiro abilità e conoscenza ogni 500 cb, discesa a velocità accettabile, non è possibile la risalita) 1 po

11.3) Trasporti ed animalia.

Vi si possono trovare qualsiasi animale di Rarte (più rari gli esotici) ed alcuni draghi ammaestrati, tranne le creature fantastiche che sono molto più costose e talvolta reperibili presso i draconiani. I mezzi di trasporto sono quelli sotto menzionati in aggiunta al mercato iniziale, e non è possibile aggiungerne nuovi se non con la ricerca, l'applicazione e la costruzione diretta del mezzo. La zattera e la barca piccola contengono modifiche per quanto riguarda il numero dei posti ed il costo, mentre alla nave media (navetta da guerra nel mercato iniziale) viene esclusa la catapulta. La sella ed i finimenti per la cavalcatura del cavallo costano 50 cei, mentre nei carri è compreso il giogo. Cavalcare a pelo richiede la prima volta un tiro abilità, da ripetersi dopo un girodi in caso di fallimento.

Prodotti con relativo costo:

- Carro piccolo (3 persone + 3 sacchi grandi) 6 po richiede la forza di 1 cavallo
- Carro medio (6 persone + 12 sacchi grandi) 12 po richiede la forza di 2 cavalli
- Carro grande (12 posti + 24 sacchi grandi) 24 po richiede la forza di 4 cavalli
- Carretto appendice Max 3 (richiede 1/2 cubito di catena ed un moschettone, porta 6 sacchi grandi) 6 po richiede la forza aggiuntiva di un cavallo, poi di due sino a tre carretti. Provare abilità in caso di curva in velocità, in caso fallito ribaltamento del carro appendice.
- Ruota in legno di ricambio 50 Cei
- Pony (cavallo nano, richiede 1 pasto di fieno al girodi, velocità 25 km/h=33,30 Kcub/cl, tira solo un carro piccolo, +5% Cdc) 10 po P.10 A.10 I.10 Ram 13 Cost=30
- Cavallo comune (richiede 1 pasto di fieno al girodi, velocità 35 km/h=46,43 Kcub/cl, buono per il tiro meno per la corsa, +10% Cdc) 8 po P.13 A.12 I.12 Ram 12 Cost=37
- Cavallo da combattimento (richiede 1 pasto di fieno al girodi, velocità 50 km/h=66,60 Kcub/cl, ottimo nella corsa si arrangia nel tiro, +15% Cdc) 20 Po P.12 A.15 I.13 Ram 12 Cost=40
Per avere il bonus del Cdc il cavallo dev'essere cavalcato al momento del combattimento, salire a cavallo costa 1 turno di combattimento, mentre slegarlo da un carro è un'operazione troppo lunga e complessa per renderlo disponibile in caso di combattimento.
- Mulo (richiede 1 pasto di fieno al girodi, velocità molto bassa, ottimo per carico da soma in zone inaccessibili, porta 2 persone e 2 sacchi grandi, Cost=30, No bonus Cdc) 4 Po
- Maiale comune Cost=30 (Se ucciso, dopo spellamento e dissanguamento (sennò immangiabile), si ottiene 33 pasti di carne fresca (v.alimentari). Se si possiede una coppia, 20% al mese che si accoppino, generando dopo 6 mesi 1D10 maialini, che cresceranno in tre anni, consistendo in un aumento di 11 p. l'anno. Onnivori, mangiano 2 pasti di cibo al girodi e bevono molto, se non addestrati fuggono alla prima occasione) 2 Po
- Maiale selvatico Cost=35 P.10 A.12 I.13 Ram 10 Attacco 10 Cor.1 (Più piccolo di quello comune, ma non addestrabile, possiede 30 P. di carne fresca molto saporita e mangia solo 1 pasto di cibo al girodi. Usato per esercitazioni di caccia, attacca se ferito con le zanne acuminate) 3 Po

- Maiale da combattimento addestrato (La carne diviene immangiabile, attacca a comando od a ferita, lanciandosi con tutta la sua mole contro il nemico, solitamente corazzata da una barda acuminata) Cost=38 P.11 A.13 I.14 Ram 12 Attacco 10 Cor. 2 4 Po
- Barda acuminata per maiale da combattimento (addestrato, sennò non cammina) 1po Ottiene Att.15, Cor.1
- Gallo da combattimento (solo per gare, solitamente sotto scommessa) P.3 A.3 I.2 Danno 1D4 Cost.10 Ram 2, 5Po
- Rostri per artigli di gallo da combattimento (non sempre consentiti) +2 danno 50Cei
- Gallina (Necessita di 1/2 pasto al girodi, contiene 2 pasti e produce 1/2 pasto di uova al girodi) 1Po
- Gallo di Laitia (Necessita di 1/2 pasto al girodi, immangiabile, solo per riproduzione) 1Po
- Racchino (Il tacchino di Laitia, Necessita di 1/2 pasto al girodi, contiene 4 pasti, produce uova immangiabili) 50Cei
Riproduzione pollame: Un uovo equivale a 1/2 pasto, se tenuto al caldo si schiude dopo 1 mese 1D2 sesso, diventa pollo adulto dopo 1 anno)
- Gatto nero 5 Po (raro su Laitia, non ammaestrabile e solo per compagnia)
- Cane piccolo (solitamente usato dai circensi, consuma 1/2 pasto al girodi) P.5 A.7 I.10 Cost.22 Att.5 Ram 10 1Po
- Cane medio (Il più diffuso, adatto alla caccia, consuma 1 pasto al girodi) P.7 A.10 I.10 Cost.27 Att.10 Ram 10 2Po
- Cane grande (ottimo per la difesa e la guardia, consuma 2 pasti al girodi) P.10 A.12 I.12 Cost.34 Ram.12 Att.15 Ram 12 Cor-1 3Po
- Collare appuntito per cane grande (-2 danni da altri cani) 50 cei
- Falcone ammaestrato (per caccia e difesa, si nutre da solo) P.7 A.13 I.10 Cost.30 Ram 10 Attacco 5 5Po
- Rostri per artigli di falcone (aggiungono +2 ai danni) 50 Cei
- Coniglio gigante di Laitia (grande quanto un cane di media taglia, socievole e pacifico, mangia 1P. fieno al girodi e rosicchia tutto quello gli capita a tiro, contiene 10 pasti, se si possiede una coppia si accoppiano spesso durante il girodi, nascono 1D6+2 conigli al mese e diventano adulti dopo un anno) 2 Po
- Scimmietta ammaestrata (molto intelligente ed agile, usa un linguaggio elementare fatto di gesti ed è molto usata per lo spionaggio) P.10 A.15 I.12 Cost=37 Att.5 Ram 15 5Po
- Drago ammaestrato terrestre (dalla morfologia di un tirannosauro, un velocissimo mezzo di trasporto e da guerra, necessita di imbragatura apposita che consente un controllo completo, porta 3 persone e 3 sacchi grandi, divora 4 pasti di carne al girodi, Vel 60Km/h=78Kcub/cl, aggiunge 20% al Cdc del conducente) 500Po
P.20 A.15 I.14 Ram.15 Cost.60 Cdc 65% Corazza -5 Danno: Artigli 4D6+2 Morso 30 Fuoco 5+1 (cumulabile)
- Drago ammaestrato volante (Il classico drago volante, molto lento a terra ed agile in aria, necessita di imbragatura apposita che consente un controllo completo del mezzo, porta 3 persone e 3 sacchi grandi, divora 4 pasti di carne al girodi, Vel 100Km/h=120Kcub/cl, aggiunge 25% al Cdc del conducente) 1000Po P.20 A.15 I.15 Ram.15 Cost.60 Cdc 70% Corazza -5 Danno: Artigli 4D6+2 Morso 30 Fuoco 5+1 (cumulabile)
- zattera Danno=100 Cor=5 (a vela o remi) Max 30 km/h=42 Kcub/cl posto= 2 persone + 3 sacchi grandi 18 Po
- Barca piccola Danno=100 Cor=5 (a vela o remi) Max 60 Km/h=78 Kcub/cl posto= 3 persone + 6 sacchi grandi 37 Po
- Nave media Danno=500 Cor=20 Vel.su mare Max 50 Km/h=66,6 Kcub/cl (a vela o remi) posto=30 persone+capitano+zattera di salvataggio+60 sacchi grandi 370 Po
- Galeone Danno=1500 Cor =60 Vel.su mare Max 50 Km/h=66,6 Kcub/cl (a vela o remi) posto=100 persone+capitano+barca piccola+1000 sacchi grandi 1300 po

11.4) Armeria.

Le armi sotto menzionate sono in aggiunta al mercato iniziale, non è possibile aggiungerne nuove se non con la ricerca, l'applicazione e la realizzazione diretta.

- Lancia da torneo (Minimo Forza 15, utilizzabile solo a cavallo e per il primo colpo) Danno 5D6 Provare Abilità e Forza 5po
- Barda per cavallo (Rallenta notevolmente) Cor-2 per l'animale 7 po
- Mazza di legno duro 1D6+1 10% 40Cei
- Mazzafrusto 1D6+2 10% Tirare abilità al primo colpo sennò autolesione, permette di colpire dietro uno scudo eliminandone il valore di corazza 40 Cei
- Ascia bipenne 3D6 20% 2Po
- Martello pesante da guerra 4D6+2 20% (Occorre un turno per sollevarla, -15% Cdc per scarsa maneggevolezza) 3po 50 cei
- Elmo con pennacchio (dimezza i danni derivanti dall'autolesione per fallimento critico, se indossata assieme ai parastinchi li riduce del 75%) 70 cei
- Parastinchi metallici (Compresi nell'armatura pesante, dimezza i danni derivanti dall'autolesione per fallimento critico, se indossata assieme all'elmo li riduce del 75%) 70 cei
- Pietra esplosiva (Utilizzata per essere rilasciata in volo, provoca danni ingenti esplodendo dopo un urto violento) G.1 4D6+2 per un raggio di 20 cb. 10 po

Modifiche al manuale originale:

La fionda e l'arco corto possiedono gittata 1 anziché 2, mentre i sassi possono essere lanciati manualmente solo a distanza ravvicinata.

Armi d'assalto (strumenti per assedi o combattimenti di massa):

- Ariete (min.3 persone e due cavalli per il traino, utilizzato per sfondare porte, danno=la somma della forza degli utilizzatori, provare Forza sennò autolesione per schiacciamento, uso pronto ogni mezza clessidra) danno=somma delle forze 6Po
- Catapulta (min. 3 persone e due cavalli per il traino, utilizzata per sfondare mura, uso pronto ogni mezza clessidra di preparazione) danno = 1D100+100 (da distribuirsi in caso di gruppo localizzato in un diametro di 3 cb) G.3 Tirare conoscenza sennò inceppamento o cambio direzione 50Po
- Balista (min 2 persone ed un cavallo per il traino, utilizzata per portoni o grandi bersagli, tiro abilità per colpire bersaglio) danno = (1d20)x5 (non distribuibile ma preciso) G.4 25
- Dardo per balista 25 cei (travetto con punta di ferro, lungo 2 cubiti)
- Rostro per nave media 30 po (utilizzato per speronamenti, prima dell'arrembaggio) Danno=100 Tentare ab e con altrimenti cambio direzione o incagliamento
- Rostro per galeone 100 po (utilizzato per speronamenti, prima dell'arrembaggio) danno=500 Tentare ab e con altrimenti cambio direzione o incagliamento
- Cannone a molla G=sino a 1000 cb (utilizzabile anche su nave, prende il posto di 3 persone e ne richiede 3 per il funzionamento e due cavalli per il traino, tiro della conoscenza per colpire bersaglio) danno=1D6x100 1000po
- Palle per cannone (di ferro) 10 po l'una

Con l'utilizzo a lungo termine le armi possono logorarsi e necessitare di riparazioni od affilatura, al costo del 10% del prezzo iniziale.

11.5) Opere artistiche.

Nella bottega dell'artista troviamo qualsiasi prodotto realizzato in materiali pregiati o preziosi, lussuosi, per puri fini estetici ed edonistici. Non si trovano però i gioielli, esclusivi dell'oreficeria. Le ville rinascimentali essendo immobili di pregio, vanno progettate e costruite da un sapiente e 5 artisti, anziché artigiani, e vengono messe in vendita dal mezzano.

Opere con relativo costo:

- Gioielli in oro e preziosi 100 po +1pp
- Quadro d'autore 100 po +1 pp (aumentandone le dimensioni si arriva a 1000 po +10 pp)
- Affresco murario artistico 500 po +5 pp (aumentandone le dimensioni si arriva a 5000 po +50 pp)
- Statua di marmo 1000 po +10 pp (aumentandone le dimensioni si arriva a 10000 po + 100 pp)
- Villa rinascimentale 3000 CubQuadri in zona panoramica dominante con 3 ha giardino alla laitiana cinto da alte mura 30000 po +300 pp (aumentandone le dimensioni si arriva a 9000 CubQuadri in zona panoramica dominante con 3 ha giardino alla laitiana cinto da alte mura 90000 po +900 pp)
- Mobilio artistico in legno pregiato 100 po ogni 100 cubQ +1 pp
- Oggettistica al solo scopo estetico max 100 po No pp

Le opere artistiche (non l'oreficeria) aumentano del valore iniziale ogni 100 anni.

11.6) Punti prestigio.

Oltre alla guerra è il desiderio di prestigio a consumare i capitali. Le opere artistiche aumentano il "prestigio" di un potente, che rimane scolpito nella historia di Laitia. Per ogni 100 po spesi (es. un grande ritratto ad olio) si ha un punto prestigio guadagnato, così per una statua da 2000 po si avrà 20PP, per un giardino od edificio decorato in maiolica da 10000po si avrà 100PP ecc. I punti prestigio migliorano i rapporti diplomatici con i podestà confinanti che abbiano un livello di prestigio inferiore, nonchè aggiungono un soprannome finale al nome che dona fama ed ulteriore potere.

Punti prestigio e soprannome del personaggio:

1 PP "il vecchio"

10PP "il savio": +1% tasse comunali +1% prelievo annuo dalla tesoreria comunale

100PP "il grande": +5% tasse comunali +2% prelievo annuo dalla tesoreria comunale

1000PP "il magnifico" : gli è consentito espandersi a livello di due provincie (granducato);
+10% tasse comunali +5% prelievo annuo dalla tesoreria comunale

10000 PP "il sublime" : gli è consentito espandersi a livello regionale (principato);

Dotazione della collana del sacro ordine dell'elefante, fama e rispetto su tutta Laitia
+20% tasse comunali +10% prelievo annuo dalla tesoreria comunale

Per i monaci donare 200 po fa guadagnare +1PP e +1 Cons

Per i podestà organizzando feste e banchetti comunali ogni 100 po spesi si avrà +1PP, massimo +10 PP annui, inoltre se verrà speso 1 po x pop si avrà +1 benessere annui.

11.7) Aumenti del Cdc.

Il cavallo comune aumenta del 10% il Cdc, il cavallo da combattimento del 15%, la biga romana ed i draghi terrestri aumentano del 20%, mentre i draghi volanti del 25%, per le altre creature l'aumento è variabile.

11.8) Istruzioni per la cavalcatura di un drago volante.

Velocità: 133 Kcub/cl. (una regione a cl).

Capienza: 3 posti e 3 sacchi grandi.

Consumi: 4 Pasti ed 1 l. acqua a girodì, se muggisce è segnale di fame o sete.

Necessita di imbragatura (v. mesticheria) per manovrarlo, all'inizio tiro abilità per un pericoloso primo volo, che diviene poi automatico. Ha un ottimo senso dell'orientamento: con una manovra speciale (fischiando e muovendo le redini) si dirige al punto dell'ultimo pasto, ovunque esso sia.

11.9) Numero massimo animali detenibili.

Gli animali detenibili da un singolo individuo contemporaneamente, senza autolesione tra gli stessi, fughe o disaffezione al proprietario, sono: 2 cani, 2 falconi, 2 cavalli (superiore in caso siano legati

ad un carro, massimo 6), 2 scimmiette ed 1 maiale (molto aggressivi con i propri simili e gelosi del padrone). Tali numeri possono essere superati se gli animali sono recintati al solo scopo d'allevamento, con le conseguenti problematiche del caso. Su Rarte gli animali sono capaci di inviare messaggi psichici, dando l'impressione di parlare ed esprimendo parole di estrema saggezza, anche se ciò accade molto raramente ed in condizioni particolari.

11.10) Mezzi di contenimento ed ingombro.

I recipienti di qualsiasi tipo (sacchi, carri, ecc.) contengono un certo numero di oggetti misurato in caselle di vuoto, ogni oggetto con il suo volume riempie lo spazio a seconda del suo ingombro. Per i carichi maggiori si usa la misura standard del sacco grande che può contenere sino a 35 caselle di vuoto. Una persona di corporatura robusta può portare al massimo due sacchi grandi ed uno zaino pieni, ma rallentando notevolmente la sua velocità e con grande fatica.

I mezzi di contenimento sono i seguenti:

Sacco a spalla (4 caselle di vuoto)

Zainetto (6 caselle di vuoto)

Zaino (10 caselle di vuoto)

Sacco grande (35 caselle di vuoto) misura standard

Carro piccolo (3 posti persona + 3 sacchi grandi)

Carro medio (6 posti persona + 12 sacchi grandi)

Carro grande (12 posti persona + 24 sacchi grandi)

Sui carri un posto per il passeggero può essere facilmente sostituito da un sacco grande, mentre far viaggiare una persona al posto dei carichi può rivelarsi scomodo e disagiata.

12.0) Immobiliare.

Nei comuni le compravendite immobiliari sono affidate al mezzano, grande conoscitore dei luoghi e degli abitanti, che poi ricava una percentuale dell'1% sugli immobili venduti, assicurando anche i cambiamenti catastali obbligatori, pena l'ammenda di 100 po e la restituzione della percentuale. Le modifiche vengono anche controllate dai messi comunali, che amministrano il catasto comunale. Ogni transazione immobiliare richiede un contratto scritto notificato dal notaio comunale, che rilascia i documenti per le modifiche catastali, al costo di ogni immobile si deve quindi aggiungere +5 Po per spese notarili. Per verificare la quantità di ha di terreno presenti sul mercato, in un quadrato di mappa nello stesso territorio comunale, si tira 1d100 annuo non cumulabile.

12.1) Tipo di immobile e costo.

Edifici residenziali:

- Terratetto di 100 CubQuadri in zona disabitata 450 Po

in villaggio 500 Po

in grande città 600-1000 Po

+1 piano di 100 cubquadri 400po

con terreno recintato da palizzata: 1 po ogni 100 cub di terreno in villaggio

20 po ogni 100 cub di terreno in città

recintato da mura a secco alte 3 cub: 400 po ogni 100 cub di mura in villaggio

520 po ogni 100 cub di mura in città

+16 po ogni 100 cub di mura se a calce

Se anzichè terratetto è una stretta villetta a schiera od un locale in torre condominiale di 50 cub

-50% di spese di costruzione.

Se un terreno di 100 cubquadri viene coltivato ad orto per due clessidre al girodi, frutterà 5 pasti di vegetali al mese.

- Terreno edificabile 100 CubQuadri in città 50 po

- Rocca di 1000 cubquadri con fortificazioni (mura più alte e spesse con torrette) in zona disabitata
5000 po (giardino interno di 100 cubquadri incluso)
in villaggio 5500 Po
in città dai 6000 ai 10000 po
+1 piano di 1000 CubQuadri 4000po
con un ha di terreno circostante recintato da palizzata 100 po in zona disabitata
2000 po in città
con un ha di terreno circostante recintato da mura a secco alte 3 cub 2000 po in zona disabitata
2700 po in città
+70 po se muro a calce
- Mobilio di legno in arte povera 10 po ogni 100 cubQ
- Mobilio lussuoso 100 po ogni 100 cubQ
- Impianto di casa colonica con 5 servi della gleba ad ha (lavora max 5 ha e produce 400 Pasti o
100 Kg/Legno ad ha mensili) 2000 Po

Affitti e costo mensile:

- Locale sottotetto minimo in città 40 cei
- Terratetto di 100 CubQuadri in grande città 60-70 cei
- Terratetto di 100 CubQuadri cinto da palizzata con 100 cb di terreno 1 po

Grandi Opere:

- Acquedotto ad archi per trasportare acqua deve cominciare da un quadrato che ne disponga (es.un lago) = 10000 po a Kcub (lato di un quadrato di mappa) materiale incluso
- Bonifica di palude (rende il terreno fangoso, arabile ma con 1/2 produzione e non può essere irrigato) bonificare un ha costa un anno di lavoro, con un sapiente e 5 artigiani= 200 po ad ha
- Irrigazione (fertilizza il terreno ma deve avere un acquedotto o presenza d'acqua vicina, es.un lago) raddoppia la produzione. Irrigare un ha costa un anno di lavoro, con un sapiente e 5 artigiani= 200 po ad ha
- Strada (consente orientamento e velocità negli spostamenti) costruire una strada in pietra costa un anno di lavoro, con un sapiente e 5 artigiani= 1000 po a Kcub materiale incluso
- Ponte in pietra (consente l'attraversamento di un fiume, lago o di un precipizio) costruire un ponte costa un anno di lavoro, con un sapiente e 5 artigiani= 10000 po a Kcub materiale incluso
- Porto d'attracco su costa marina (occorre il permesso comunale, consente costruzione e riparazione navi) 10000 po per un galeone + 500 po ogni posto galeone aggiuntivo materiale incluso
- Galleria sotterranea: 5000 po tre anni Kcub
- Segheria: 3000 po tempo un anno max 5 artigiani, ciascuno produttore 2 kg assi di legno ogni kg/legno a girodi max 25kg/legno a girodi se posta vicino fiume con mulino raddoppia la produzione (50 kg/legno a girodi) 1 kg/assi di legno = 1Kg/legno = 5 cei
- Fonderia: 3000 po tempo 1 anno max 5 artigiani, ciascuno produttore 100 kg acciaio a girodi, se posta vicino fiume con mulino raddoppia la produzione (200 kg/acciaio a girodi). Ogni kg acciaio richiede 1 kg ferro e 0,1 kg carbone (Aggiunta del 10%)

12.2) Costo edifici pubblici.

Urbanistica accessoria:

- Armeria (dona sviluppo industriale alla città): 5000 po tempo di costruzione due anni + % ricerca
3 nani per concessione
- Alimentari (dona sviluppo settore agricolo nei territori circostanti): 500 po un anno per bottega +
bando concessione

- Mesticheria (dona sviluppo artigianato della città): 500 po un anno per bottega + % ricerca 3 artigiani per concessione
- Oreficeria (dona sviluppo orefice della città): 800 po un anno per bottega + % ricerca 3 artisti III liv per concessione
- Bottega dell'artista (dona sviluppo artistico della città): 500 po un anno per bottega + % ricerca 3 artisti per concessione
- Allevamento bestie (dona sviluppo settore allevamento nei territori circostanti): 800 po un anno per bottega + % ricerca cacciatore per concessione
- Addestramento bestie: 500 po un anno per bottega + bando concessione
- Mezzano: 500 po un anno per bottega + bando concessione
- Banco dello strozzino: 300 po un anno per banchetto + bando concessione
- Locanda: 1000 po un anno + bando concessione
- Biblioteca-teatro (dona sviluppo culturale della città): 2000 po due anni + % ricerca sapiente statale + % ricerca compagnia di giocolieri + mantenimento statale 20 po annui
- Chiesa-cimitero-orfanotrofio: Diffusione del nuovo culto nella città + permesso provinciale vescovile + da 2000 po due anni per chiesa piccola a 20000 po dieci anni per cattedrale
- 10% rimborso spesa dal Cativano
- Palestra: 800 po un anno + % ricerca cacciatore per concessione
- Schiavista: 500 po un anno + bando concessione
- Erboristeria (dona sviluppo sanitario della città): 1000 po un anno + % ricerca alchimista & predicatore per concessione
- Collegio: 5000 po due anni + % ricerca mistico rettore per concessione
- Torre del draconiano: 1000 po un anno + % ricerca draconiano terrestre per concessione
- Colosseo: 4000 po tre anni + % ricerca sapiente statale + % ricerca 2 guardiani statali
+ % ricerca artigiano statale + % ricerca draconiano statale + % ricerca cacciatore statale
- Gilda delle corporazioni di arti e mestieri (dona sviluppo legale della città): 1000 po un anno + % ricerca sapiente per concessione
- Università (dona sviluppo scientifico della città): biblioteca + 10000 po 5 anni + % ricerca 2 sapienti statali

Urbanistica indispensabile:

Se manca nel territorio regna l'anarchia. Si può colonizzare anche un territorio libero da altra giurisdizione in 3x3 quadrati di mappa (preparazione del terreno necessaria):

- Palazzo del podestà: 10000 po 5 anni + permesso dell'imperatore + capo del governo + % ricerca sapienti per amministrazione + antidoto anti-sospensione del tempo obbligatorio
- Palazzo delle guardie: 5000 po 3 anni + permesso del ministero dell'interno + % ricerca guardiani + % sapienti per tribunale e tesoreria comunale
- Trasporto pubblico: richiesta di fermata al ministero dei trasporti 1000 po
- Piazza principale con fontana pubblica: rabdomante per ricerca vena d'acqua + scavi ed acquedotto 500 po un anno + piazza e fontana 3000 po due anni
- Giardino pubblico (dona equilibrio ecologico alla città): ogni 10000 abitanti 500 po un anno + % ricerca cacciatore statale per manutenzione e controllo
- Porta con cancello o ponte levatoio: dono dell'imperatore come augurio di nuova colonia (100 po)
- Porto (se città costiera): 5000 po tre anni + permesso del ministero marittimo 1000 po
- Messaggeria: richiesta di sportello al ministero delle comunicazioni 2000 po

Costo mura comunali.

Cingere il nucleo cittadino non è solo un modo per difendersi, ma una divisione simbolica tra il mondo selvaggio e la civiltà. I costi sono relativi alla fortificazione di un quadrato di mappa di nucleo cittadino, con un perimetro di 4 k cub ed un altezza di 12 cub, comprese torrette di guardia, torri angolari, passaggi sia interni che esterni. Si possono costruire ulteriori porte cittadine, ma la

principale rimarrà sempre quella donata dall'imperatore, come primo elemento attorno al quale si sviluppa la città. Può essere una recinzione possente in legno (vulnerabile agli incendi) o delle spesse e classiche mura di pietra, con i seguenti costi ed i relativi punti danno:

Palizzata in legno: 1000 po due anni = 200 punti danno Cor 6

Mura a secco: 40000 po e 5 anni lavoro = 600 punti danno Cor 10 (esente danni da taglio)

Mura a calce: 42000 po e 6 anni lavoro = 900 punti danno Cor 11 (esente danni da taglio)

Valore terreni.

Elenco delle tipologie di terreno con costo ad ha, sono da considerarsi disabitati (escluso la 22). Un quadrato di mappa è composto da 100 ha.

1. Roccioso di Montagna 20 po
 - Con caverne 30 Po
 - Con strada attraversante 40 po
 - Con strada e passo strategico 100 po (può dare il diritto di chiedere pedaggio, se si possiede la strada che vi porta può dare diritto di passaggio)
2. Pianura 100 po
 - Con acquedotto ad archi passante 200 po
 - Con strada attraversante 120 po (se posseduta interamente può dare il diritto di chiedere pedaggio)
3. Deserto 10 po
 - Con oasi (come irrigazione ma x3 raccolto) 400 Po
4. Archeologici con Rovine (solitamente demaniali) 8000 Po
5. Boschivo 50 po
6. Foresta o giungla 40 po (più difficile da sfruttare del boschivo)
7. Coltivato 120 po
 - Con irrigazione 320 po
8. Porzione acquatica di lago 30 po; Lago completo (100 ha od oltre) +50% del totale
(Praticamente inutile se non si possiede tutto il lago, poichè impossibile stabilirne i confini. Può dotare del diritto di pesca sullo stesso)
9. Palude 20 po
10. Magico (solitamente nebbioso) 10po
11. Miniera (quadrato di mappa con cava già avviata) costo variabile a seconda della quantità, del tipo di materiale e del tipo di terreno
12. Riserva di caccia (zona ricca di selvaggina, solitamente recintata, può dotare del diritto di caccia sullo stesso) 100 po
13. Isolotto (In lago od in mare, molto ricercato per la vicinanza alle acque e l'inaccessibilità) 150 po
14. Porzione acquatica di fiume (Praticamente inutile se non si possiede tutto il fiume, poichè impossibile stabilirne i confini. Può dotare del diritto di pesca sullo stesso) 20 po
 - Fiume completo 2000 po ogni kcub di lunghezza in più +30% costo
 - Con cascata (utile per molini) +50% del costo ogni cascata
 - Con rocce sporgenti (rende impossibile la navigazione) +30%
 - Con ponte in pietra (può dotare del diritto di passo, se posseduto interamente del diritto di chiedere pedaggio) +100 po a cub
15. Brughiera 5po
16. Ghiacciaio 1po
17. Porzione di vuoto con strapiombo (solitamente una truffa, esentasse) 1po
18. Con locanda famosa 600 po
19. Hic Sunt Draco (riserva comunale popolata da creature fantastiche e spesso draghi: zona pericolosa. Può dotare del diritto di caccia sullo stesso) 200po

20. Con rocca e feudo (costo di una rocca + ha terreno pianeggiante con mura + diritti feudali su terreno + casa colonica e 5 servi della gleba inclusi) 12000 po
Con castello (considerato rocca a tre piani con torri) e feudo 25000 po
21. Porzione acquatica d'alto mare (Praticamente inutile, poichè impossibile stabilirne i confini. Può dotare del diritto di pesca sullo stesso) 10Po
Porzione acquatica di mare sottocosta (per allevamento molluschi o pesci, recintato con reti e boe di legno) 30 Po
Costa marina sabbiosa 10 po (può dare diritto di pesca in una zona protetta)
Con porto d'attracco (con cantiere per costruzione e riparazione navi, occorre permesso comunale) da un galeone 10000 po + 500 po ogni posto galeone aggiuntivo
Con barriera corallina (per sfruttamento corallo o perle) 200 Po
22. Con Villaggio (casupole o capanne di fango e paglia o materiali arrangiati, con razza variabile e tutelata legalmente, solitamente demaniale) 6000po ogni 5 abitanti
23. Collinare (adatto alla coltivazione ma di difficile irrigazione) 100 Po
Con Pascolo (Terreno pianeggiante particolarmente adatto all'allevamento, grazie alle piante spontanee gli animali si nutrono autonomamente, contiene 100 animali ad ha) 2500 po

13.0) Rare malattie Laitiane.

Sono malattie rare e contagiose di cui è possibile ammalarsi su Laitia. Le cause possono essere molteplici: punture d' insetti, morsi d'animali, contatti di sangue, addirittura per oscuri anatemi o inspiegabilmente, trascorrendo una vita stabile in città. Si può guarire grazie alle cure dei predicatori, che utilizzano pozioni particolari e costose, realizzate da esperti alchimisti dal V liv. Durante la convalescenza, che può essere più o meno graduale, si deve stare a riposo in un luogo di temperatura gradevole, recuperando lv con pasti, sonno e tisane sino alla completa guarigione. Qualora ciò non fosse possibile, non si avrà recupero di lv, ed una perdita di -1 lv a girodi. Durante la convalescenza tutte le caratteristiche sono ridotte a 5, tranne il tdf. La guarigione può avvenire solo bevendo la pozione indicata e dovrà essere accompagnata dalla preghiera di un predicatore che perderà -10lv, altrimenti non sortirà alcun effetto (tranne forti dolori intestinali).

13.1) Elenco malattie, cura e convalescenza:

1) Peste nera.

E' la malattia più famosa e temuta, ed è molto contagiosa. Viene portata dalle zoccole della Nidia e favorita dalle precarie condizioni igienico-sanitarie, il contagio può avvenire anche per punture d'insetti o per via aerea. Se si è a rischio bisogna lanciare un tiro for ed un tdf, se si fallisce -50lv e si viene contagiati. Richiede 2 mesi di convalescenza.

Pozione curativa ingredienti: 1 occhio di gallo

20 tarantole tritate

1/2 pasto di latte caprino

Un pizzico di corno di dentetiranno in polvere

Preparazione: Cuocere a fuoco lento per mezza clessidra, mescolare frequentemente

Costo: 1000 po

2) Occhio miopicus.

Una temporanea diminuzione della vista, che inabilita il tiro a distanza e toglie -20% al Cdc. Convalescenza un mese senza rischi di contagio.

Pozione curativa ingredienti: 1/2 pondo di feci di colagogo

1 pasto di frutta fresca

2 foglie d'acero

1 labbro cinocefalo

Preparazione: Cuocere a fuoco vivace per mezza clessidra
Costo: 400 po

3) Sindrome del grillo parlante.

Molto rara e di origine magico-demoniaca, visibilmente il tronco del corpo e gli arti superiori si atrofizzano e si ritirano, lasciando solo le gambe attaccate alla testa, senza alterare alcuna funzione vitale poichè continuano ad esistere in un'altra dimensione. Non è più possibile utilizzare alcunchè. Convalescenza un anno durante il quale rinascono il tronco e gli arti superiori, senza il rischio di contagio.

Pozione curativa ingredienti: 1 ginocchio di grifone
6 vertebre di collo d'alce
2 squame di pesce Bapi
1 braccio di errante
1/2 pondo di ricotta sgradena

Preparazione: Cuocere a fuoco vivace per mezza clessidra
Costo: 600 po

4) Maledizione capelluta.

Molto ricercata dai calvi, fa crescere i capelli di 1 cubito a girodi, rendendo presto difficili i movimenti ed ospitando pulci e pidocchi. Causa -10% Cdc e -2 Abilità. Si può risolvere anche con perpetuo e mattutino taglio di capelli, se aiutati da un'altra persona, della durata di una clessidra. La convalescenza è di due girodi, ed è possibile contagiarsi per contatto tra capigliature.

Pozione curativa ingredienti: 1 scalpo di murias
2 l. di veleno di rospo striato
1 pasto di salsa piccante
1 locco di diamante

Preparazione: Conficcare il locco di diamante al centro dello scalpo del murias, poi cuocere a fuoco lento per mezza clessidra lo scalpo rovesciato del murias usato come pentolino, aggiungendovi gli ingredienti lentamente. Poi bello caldo piazzarlo sulla testa dello sventurato, precedentemente rasato a puntino, in modo che il locco di diamante sia alla sommità della testa. Lasciarlo raffreddare sulla testa per un paio di clessidre, facendo attenzione che il preparato non venga ingerito colando sul malcapitato (molto velenoso, -10Lv a bevuta).
Costo: 400 po

5) Colera di Laitia.

Dovuto alle precarie condizioni igienico-sanitarie, provare la forza ogni girodi, se riesce il girodi successivo si sarà guariti, se fallisce -10 lv con alta febbre e si riproverà ogni girodi successivo. La convalescenza dura 1 mese, ed il contagio avviene con baci ed umori del malato.

Pozione curativa ingredienti: Manciatà di semi di mandragora
1 banana
3 bulloni
1/2 litro di sangue di agnello
1/2 litro di sudore di draconiano alato

Preparazione: Cuocere il tutto in corno di unicorno per dieci clessidre
Costo: 600 po

6) Baco da sera.

E' un grosso verme carnivoro le cui uova possono trovarsi in carni crude o poco cotte, una volta ingerito rimane nelle mucose intestinali senza essere digerito. Dopo pochi girodi comincia a schiudersi ed a cibarsi della carne attorno, crescendo di girodi in girodi, iniziando a divorare

internamente il malcapitato. All'inizio si sente solo un mal di pancia leggero, poi i dolori si fanno sempre più acuti sino alla morte, quando da un foro nella pelle esce il gigantesco verme. Costui finisce di divorare il cadavere lasciando solo poco più che ossa, poi diventa erbivoro e si trasforma in un colagogo. I danni sono -1 il primo girodi, -2 il secondo, e così via, raddoppiando ogni girodi. La convalescenza dura un anno ma non vi è rischio di contagio, in quanto il verme al contatto con l'aria diviene necrofago e poi erbivoro.

Pozione curativa ingredienti: 2 pondi di grasso di colagogo

- 1 dente di lupo mannaro
- 1/2 pasto di sale
- 1/2 pasto di zucchero
- 1 pasto di visceri di drago terrestre
- 1 rametto di vischio

Preparazione: Cuocere a fuoco vivace per mezza clessidra, poi far deglutire bollente al malcapitato

Costo: 600 po

7) Sindrome del compagno di viaggio:

Ha origini magico-demoniache. Si tratta della crescita di una piccola testa somigliante a quella del malato, su di una spalla. La testolina ha un cervello indipendente anche se non completamente sviluppato, con un'intelligenza paragonabile a quella di un bambino di sei anni, che però può interferire sui movimenti e sulle azioni del malcapitato. Se la testa viene ferita si perde lv, poichè ha apparato circolatorio e nervoso in comune con l'organismo del malato, ma con superiori capacità rigenerative. Purtroppo il carattere della testolina è testardo e loquace, ed il suo linguaggio quasi incomprensibile, a volte insensato. Convalescenza 10 girodi durante i quali la testolina si essicca e cade, non c'è rischio di contagio.

Pozione curativa ingredienti: 1/2 litro di urina di nano

- un pizzico di polvere d'oro grezzo
- un pizzico di polvere di cinabro
- un pizzico di polvere di stagno
- un pizzico di talco
- 1/2 fiala di mercurio
- 1/2 fiala di vetriolo

Preparazione: Cuocere a fuoco lento per una clessidra, poi la pozione va tenuta in

bocca del malcapitato, il quale deve deglutirne metà e metà sputarla sulla testolina sanguinante, precedentemente ferita. Per ferire la testolina si deve tirare la forza, l'abilità, la conoscenza ed il TdF per colpa del suo intralcio sull'attività mentale, in caso di fallimento si colpisce la propria testa ma anche in caso di riuscita si perde il lv di danni dell'arma. A bere la pozione si perde -10lv, se non si riesce ai tiri per ferire la testolina si deglutisce tutta e si perde -20 lv.

Costo: 100 po

8) Modo currendi.

E' una malattia psicosomatica che induce il malato a correre incessantemente, anche se disteso continuerà con forza a muoversi ed agitarsi, con una grande voglia di correre. Si deve fare un tiro forza al girodi, se fallisce sopravviene la morte per collasso cardiocircolatorio. Il malato non potrà essere legato od immobilizzato, pena la perdita di -1 conoscenza al girodi sino alla demenza. La convalescenza dura un mese ed per contagiarsi basta fallire il tdf alla vista del malato.

Pozione curativa ingredienti: 1 ramo d'alloro

- 1 ramo di mirto
- 1 ramo di basilico
- 1/2 pasto di feci di drago

1/2 pasto di sale

Preparazione: Il preparato deve essere messo dentro un fiasco con mezzo litro di vino ed agitato per un ora (allacciandolo magari alla cintola del malato), poi il predicatore deve prendere il fiasco e spaccarlo in testa all'ammalato pronunciando "Abbracadabbra!" Il malato perderà 1D6 lv e perderà i sensi cadendo a terra, risvegliandosi guarito il girodi successivo.

Costo: 50 po

9) Metamorfosi.

La licanthropia ne è il più classico esempio, il contagio può avvenire con il morso di un mannaro o per una maledizione, ma di mutamenti ne esistono molti, accumulati tutti dalla trasformazione rituale nella notte di plenilunio. Il girodi di luna piena di deve tirare forza e tdf per resistere alla metamorfosi, altrimenti essa avviene sino allo spuntare del sole causando -5 lv per stress. La convalescenza dura due mesi, ed il contagio per contatto sanguigno.

Tipi di metamorfosi (1D6) e loro effetto durante il plenilunio, possono verificarsi nella stessa persona in mesi differenti:

1. Lupo mannaro= Raddoppiata la For e dimezzata la Con, non si possono usare armi ed oggetti, e si possiedono le caratteristiche del licanthropo.
2. Paperella rossa= Tutte le caratteristiche a 5
3. Patatina fritta= Immobilità con rischio di altrui ingestione
4. Drago terrestre= Non si possono usare armi ed oggetti, e si possiedono le caratteristiche della creatura.
5. Superuomo= Tutte le caratteristiche a 20 tranne tdf
6. Demone= Si eredita una caratteristica del caos per una notte (v.porta infernale)

Pozione curativa ingredienti: 1 fiala di sangue di drago

1 fiala di mercurio

Polvere d'argento grezzo

Scaglie di basilisco

1/2 pondo di grasso di maiale

1 pasto di patate grattugiate

Preparazione: Cuocere a fuoco lento per una clessidra, il preparato guarisce dalla metamorfosi anche durante la trasformazione, facendo riprendere al malato le sembianze umane. Per la patatina fritta basterà inzupparla bene nel liquido.

Costo: 200 po

10) Ernia di casa.

E' una protuberanza quadrata simile a mezzo mattone, durissima e fastidiosa, che può spuntare in qualsiasi parte del corpo solitamente dopo sforzi eccessivi durante il periodo di incubazione. Inoltre un tiro forza fallito dopo la prima ernia ne accumula altre, in misura di una a fallimento. La convalescenza dura 5 girodi, durante i quali non si devono effettuare tiri forza altrimenti si avrà una ricaduta col ritorno di un ernia. Il contagio avviene se alla vista di un ernia (non coperta) si viene presi da un attacco di ilarità deridendo il malato, durante la risata spunterà un ernia e comincerà la malattia.

Tirare 1D8 per la locazione con i relativi malus che persistono per tutta la durata della malattia:

1. Ernia cerebrale (sulla nuca o sulla fronte) = provoca forti emicranie e calo attenzione, -3 conoscenza
2. Ernia di gozzo (sul pomo d'adamo) = rende difficile la respirazione e deglutizione, niente recupero di lv.
3. Ernia scapolare (sulle spalle) = rende dolorosi i movimenti -3 lv ogni tiro abilità
4. Ernia locomotoria (braccia o gambe) = rende difficili i movimenti - 3 abilità
5. Ernia addominale (molto dolorosa) = -10 lv ogni tiro forza

6. Ernia inguinale (molto fastidiosa) = -5 lv ogni tiro forza, tiro del fato se fallito altra ernia inguinale.

7. Ernia intestinale (dall'osso sacro verso il basso) = attira derisione e rende impossibile la posizione seduta.

8. Ernia della mano (in mezzo al palmo) = rende l'arto inutilizzabile con -2 for e -3 abilità

Pozione curativa ingredienti: 1 sacco di calce aerea

2 pondi di cera

1/2 pondo di feci di colagogo

1/2 pondo di foglie d'achillea tritate

1 foglia di coca tritata

1 fiala di bile di drago

1 saponetta di Castiglia

Preparazione: Cuocere il tutto a fuoco lento in un pentolone mescolando per due clessidre ed aggiungendo acqua lentamente per un totale di 2 litri, il tutto dev'essere eseguito cantando. Terminata la cottura si pratici un taglio a croce sulla pelle sopra l'ernia considerata (-3 lv), e poi si applichi l'impasto ancora bollente, dopo che si è raffreddato si pulisca con acqua e si vedrà un pezzo di mattone spuntare fuori. Lo si afferri con le tenaglie e si estraiga in modo deciso pronunciando "Emitto lateris!". Oltre ad essere molto dolorosa, la procedura causerà -10 lv al malcapitato. Il composto verrà ripetuto per ciascun ernia, sino alla totale estirpazione e relativo cessare della malattia.

Costo: 200 po ad ernia

14.0) Meteorologia.

Rarte possiede una complessa atmosfera in parte influenzata da zone magiche, i cambiamenti possono essere repentini ed improvvisi, variabili nel corso di un girodi. Anche la temperatura presenta notevoli sbalzi anche estremi, tra notte e giorno, zone costiere ed interne, montagne e pianure. Soprattutto nella stagione invernale ed estiva, può divenire letale.

Tirare 1D8 in inverno, 1D6 in estate, 2D4-1 in autunno e primavera:

1. Sereno
2. Poco nuvoloso
3. Nuvoloso
4. Pioggia
5. Grandine
6. Temporale
7. Neve
8. Tormenta

14.1) Temperatura.

Tirare 1D4+4 inverno, 1D6 estate, 1D4+2 primavera ed autunno, poi il dado corrispondente per i gradi. Con l'altitudine la temperatura diminuisce di -1° ogni 100 cubiti di altezza ed aumenta di +1° ogni 100 cubiti sotto il livello del mare. Di notte la temperatura diminuisce di -20° rispetto al giorno, mentre la vicinanza al mare dona -1 al tiro d'estate e +1 d'inverno:

1. 50 gradi centigradi
2. dai 40 ai 49 gradi centigradi (1D10)
3. dai 30 ai 39 gradi centigradi (1D10)
4. dai 20 ai 29 gradi centigradi (1D10)
5. dagli 0 ai 20 gradi centigradi (1D20)
6. dagli 0 ai -10 gradi centigradi (1D10)
7. dai -10 gradi centigradi ai -20 (1D10)
8. dai -20 gradi centigradi ai -40 (1D20)

14.2) Altitudine.

Per la creazione casuale di un territorio, tira 1D8, poi un dado per l'altitudine:

1. Da -200 a 0 slm (1D20x10)
2. Da 0 a 200 slm (1D20x10)
3. Da 200 a 400 slm (1D20x10)
4. Da 400 a 600 slm (1D20x10)
5. Da 600 a 1000 slm (1D20x20)
6. Da 1000 a 2000 slm (1D10x100)
7. Da 2000 a 3000 slm (1D10x100)
8. Da 3000 a 6000 slm (1d10x300)

Ogni 100 cubiti di altezza la temperatura diminuisce di -1°, ogni -100 sotto il livello del mare aumenta di +1°.

14.3) Dado infinito.

Facendo proporre due numeri, uno alto e l'altro da 2 a 10, si divide il primo numero per il secondo sino ad un numero utile.

14.4) Influenze astrali casuali.

Per movimentare una situazione in stallo tira per le influenze astrali 1d12, non hanno corrispondenza con i segni celesti di Laitia.

1. Ariete (Creatività, gioco)
2. Toro (Espansione, amore)
3. Gemelli (Socialità, commercio)
4. Cancro (Famiglia, sensibilità)
5. Leone (Forza, dignità)
6. Vergine (Tecnica, operosità)
7. Bilancia (Giustizia, matrimonio)
8. Scorpione (Intelligenza, guerra)
9. Sagittario (Taumaturgia, profezia)
10. Capricorno (Comando, pragmatismo)
11. Acquario (Progetto, amicizia)
12. Pesci (Fato, emozioni)

15.0) Bestiario.

I mostri che popolano Laitia sono molteplici, personificazioni delle tumultuose anime che la popolano. Fuori dalle mura cittadine la possibilità d'incontrarli è maggiore, e la luce fioca della lanterna non sempre illumina una buona strada...

15.1) Argos.

Sono creature diaboliche, volanti ed ectoplasmiche. Il loro corpo ha la forma di una palla viola, con dimensioni che vanno dal mezzo cubito al cubito di diametro, con al centro un enorme bocca rossa dai denti aguzzi. La loro pelle è spessa e trasuda gelatina, punteggiata da miriadi di occhi, alcuni con peduncoli. Possiedono anche due-tre paia di piccole braccia con cui afferrano qualunque cosa trovino gettandola in bocca, fagocitandola e rilasciando enormi cumoli di escrementi maleodoranti ed infetti. Sono creature infernali che sfuggono talvolta dalle porte dimensionali e possono essere ricacciati immediatamente da un esorcista. Rifuggono i luoghi sacri e le creature angeliche.

Attaccano la preda volando verso di essa a forte velocità, per incagliarsi con la loro enorme bocca e dilaniarla. Il loro sguardo maledetto può provocare pietrificazione, morte o terrore, del quale approfittano colpendo alle spalle il fuggitivo.

Grandezza: mezzo cubito di diametro

Potenza: 14 Agilità: 18 Intelligenza: 5 Costituzione: 40 Ram: 15 Attacco: 20% Corazza: 4

Danno: 3d6 Val.Incontro: 5 Val.Soppressione: 10

%Tdf. sennò 1d3: 1.Pietrificazione immediata (si può rompere il guscio con martello causando 20 danno, se imbevuto di 1L. di acqua santa);

2.Morte

3.Terrore, fuga immediata lasciando cadere ogni cosa che ingombra.

Grandezza: Un cubito di diametro

Potenza: 20 Agilità: 16 Intelligenza: 8 Costituzione: 80 Ram: 20 Attacco: 20% Corazza: 6

Danno: 4d6+4 Val.Incontro: 10 Val.Soppressione: 20

%Tdf. sennò 1d3: 1.Pietrificazione immediata (si può rompere il guscio con martello causando 20 danno, se imbevuto di 1l. di acqua santa);

2.Morte

3.Terrore, fuga immediata lasciando cadere ogni cosa che ingombra.

15.2) Dolce o Golpe.

Vive nelle lande delle furenti viole ed è in via d'estinzione, forse perchè cacciata per la sua pelliccia rosso acceso o perchè solo qui crescono le viole rossiccie di cui bruca qualche petalo tra una preda e l'altra, si dice siano questi ultimi a permetterle di vomitare fuoco.

Si differenzia dalla sua parente "normale" per il colore della pelliccia di un rosso fuoco accecante, nonchè anche la temperatura corporea più alta, e lo straordinario potere di vomitare fiamme ardenti, arrostando le prede di cui si nutre. Forse per questo è molto longeva e può arrivare a vivere più di cento anni. Rifugge gli esseri umani ed umanoidi in ogni modo possibile, il suo habitat è oramai ristretto a boschi e praterie in cima alle Lapi.

Dolce di mezz'età

Potenza: 14 Agilità: 14 Intelligenza: 12 Costituzione: 30 Ram: 15 Attacco: 10% Corazza: 1

Danno: 3d6(+4 con fuoco) Val.Incontro: 10 Val.Soppressione: 5

15.3) Leviatano.

Durante la navigazione anche San Brandano ne incontrò uno. Dalla immensa mole, è capace di rovesciare anche una nave se non addirittura di inghiottirla intera. Sono creature prettamente marine, non si trovano sottocosta, ma in mare aperto e profondo. Per prendere aria arrivano a qualche cubito dalla superficie e respirano grazie ad un boccaglio posto sulla coda. Altre volte rimangono a crogiolarsi al sole, e vengono scambiati addirittura per isole, in quanto gli esemplari più vecchi si addormentano per centinaia di anni, e vi crescono sul dorso piante ed alberi. Con l'età cresce anche la loro mole, se appena nati sono grossi come tonni, all'età massima, cioè 1000 anni circa, raggiungono le dimensioni di un isolotto. Un punto in cui i loro enormi scheletri sono ammassati uno sopra all'altro, e col tempo si sono schiacciati formando un' isoletta, si trova alle formiche di Segrosto, ne emerge un piccolo scoglio grande quanto una nave, di colore bianchissimo il cui materiale è molto ricercato in oreficeria.

Leviatano appena nato

Grandezza: mezzo cubito

Potenza: 2 Agilità: 2 Intelligenza: 2 Costituzione: 10 Ram: 8 Attacco: 1% Corazza: 0

Danno: 1d6 Val.Incontro: 1 Val.Soppressione: 1

Leviatano di 10 anni

Grandezza: Un cubito

Potenza: 5 Agilità: 5 Intelligenza: 5 Costituzione: 25 Ram: 10 Attacco: 5% Corazza: 1

Danno: 1d6+2 Val.Incontro: 2 Val.Soppressione: 2

Leviatano di 20 anni

Grandezza: Due cubiti

Potenza: 10 Agilità: 10 Intelligenza: 10 Costituzione: 40 Ram: 12 Attacco: 10% Corazza: 2

Danno: 2d6+2 Val.Incontro: 3 Val.Soppressione: 4

Leviatano di 40 anni

Grandezza: Quattro cubiti

Potenza: 20 Agilità: 20 Intelligenza: 20 Costituzione: 80 Ram: 14 Attacco: 20% Corazza: 4

Danno: 3d6+2 Val.Incontro: 4 Val.Soppressione: 8

Leviatano di 100 anni

Grandezza: Dieci Cubiti

Potenza: 20 Agilità: 20 Intelligenza: 20 Costituzione: 200 Ram: 16 Attacco: 40% Corazza: 10

Danno: 1d100 Val.Incontro: 8 Val.Soppressione: 20

Leviatano di 200 anni

Grandezza: Venti Cubiti

Potenza: 20 Agilità: 20 Intelligenza: 20 Costituzione: 500 Ram: 18 Attacco: 40% Corazza: 20

Danno: 1d100+100 Val.Incontro: 20 Val.Soppressione: 50

Leviatano di 500 anni

Grandezza: Cinquanta Cubiti

Potenza: 20 Agilità: 20 Intelligenza: 20 Costituzione: 1000 Ram: 20 Attacco: 40% Corazza: 50

Danno: 500 Val.Incontro: 50 Val.Soppressione: 100

Leviatano di 1000 anni

Grandezza: Cento Cubiti Circa

Potenza: 20 Agilità: 5 Intelligenza: 5 Costituzione: 2000 Ram: 20 Attacco: Incalcolabile Corazza:

100 Danno: 1000 Val.Incontro: 100 Val.Soppressione: 1000

15.4) Drago terrestre.

Simile ad un tirannosauro ma con la capacità di sputare fuoco, anche se preferisce usare le sue enormi zanne dilananti, nonché i potenti artigli che fuoriescono dalle due poderose zampe. Vive in foreste selvagge e sperdute, magari inesplorate da secoli, come ne esistono in Sbrudolezza Chimmeria. Se addestrato, è un utilissimo e diffuso mezzo di trasporto e di guerra.

Drago terrestre

Potenza: 20 Agilità: 15 Intelligenza: 14 Costituzione: 60 Ram: 15 Cdc: 65% Corazza: 5

Danno:

Artigli 4d6+2

Morso 30

Fuoco 5 +1 a turno (cumulabile)

Val.Incontro: 3 (nessuno se addestrato) Val.Soppressione: 10 (1 se addestrato)

15.5) Mostri atlantidei.

Sono rarissimi fossili viventi, superstiti del continente di Atlantide, che è possibile scovare anche su altre parti di Rarte a causa del loro altissimo valore commerciale, che attira mercanti senza scrupoli.

15.5.1) Spazzino Atlantideo.

Selezionato da antichi rettili, viveva nelle corti dell'alta società atlantidea con funzioni di spazzino. Utilizzava l'elaborata proboscide per aspirare i pavimenti e le pietre, poi li stropicciava e vi rilasciava una saliva disinfettante lasciando lucentezza e profumo di pulito. Oggi ne sopravvivono molti pochi esemplari nelle rovine di templi e castelli, ed il suo valore commerciale è enorme. Si nutre d'ogni cosa, digerendola grazie al suo straordinario apparato digerente e filtrante posizionato sulla schiena.

P.12 A.8 I.14 Ram 20 Cost.40 Danno 2d6 con zamponi anteriori ha il 10% a turno di risucchiare un'intera persona e digerirla lentamente
VI 10 VS 2 Cor 1

15.5.2) Lich.

Era un potente negromante atlantideo, morto prima di aver compiuto la sua missione, adesso vaga sottoforma di spettro per Rarte. E' paragonabile ad un fattucchiere del VII liv, conosce ogni fattura ed incantesimo, maestro incomparabile delle sette scuole di magia nera. E' immune alle armi mortali essendo uno spettro.

F.20 A.20 C.20 Ram 20 Cost.70, Att.2d6 con bastone magico Vi 1 Vs 10

Possiede la particolarità "Terrore", colpisce sempre per primo immobilizzando l'avversario per la paura, il quale deve tirare tdf ogni turno per non perdere il round o fuggire spaventato.

15.6) Erbario.

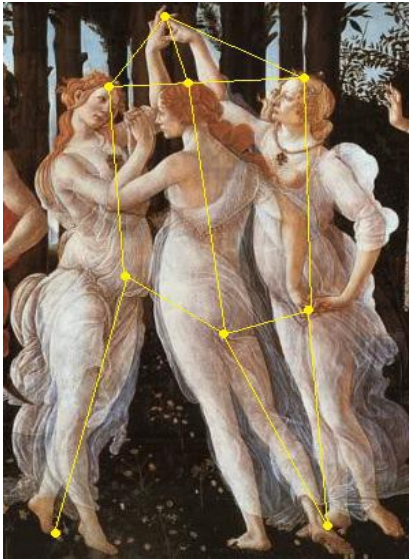
Le piante di Rarte sono molto simili a quelle della Terra, ma talvolta è possibile scorgere tra la vegetazione orrendi mostri vegetali.

15.6.1) Zuccotto.

E' una zucca grande come una piccola collina, ricoperta di vegetazione ed alberi, dalla consistenza morbida simile al tufo ma commestibile.

15.6.2) Albero della lana.

Vive in alcune rare foreste straniere dai climi tropicali. E' composto da un tronco bianco e snello simile alla betulla, alla cui cima spunta un folto pennacchio di lana che varia nella gamma dei colori caldi. Può essere "tosato" e da ogni albero si ricava quantità per produrre una tunica pesante. Si ricostituisce abbastanza velocemente rimanendo fedele al colore di nascita.



Kata Kumbas

© Copyright 1984 edizioni Orion, A. Carocci, M. Senzaqua

© Copyright 1988- 1990 edizioni E.Elle, A. Carocci, M. Senzaqua

Questo documento non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio, ma ha esclusivamente lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.

Licenza Creative Commons

Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5

Questo documento è distribuito sotto licenza Creative Commons

Tu sei libero.

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera, di modificare quest'opera.

Alle seguenti condizioni:

- attribuzione.

Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza;

- non commerciale.

Non puoi usare quest'opera per fini commerciali;

- condividi allo stesso modo.

Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica a questa;

Ogni volta che usi o distribuischi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti d'autore utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

*Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono
in alcun modo limitati da quanto sopra.*

L' autore,
Andrea Rosati

Scheda Magister

Nome magister:

Clessidre: XXXXXXXXXXXX|O|O|XXXXXXXXXX

Girodi: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Mesi: M X A O (Primavera) L O A G O (Estate) S O O O (Autunno) D O G O (Inverno)

Anno: 0

Comune iniziale:

Segno celeste del mese:

Personaggio

Sonno

Pasti

Ultimo pasto

Sete

Luogo dove si trova:

Moglie/Marito eventuale:

Iv:

Figli:

Anni:

Eventuali in corso:

Durata:

Rendita tot. Fondi:

Rendita tot. Immobili:

Stipendio:

Guadagno mensile:

Eventuale affitto:

Spesa di mantenimento:

Spesa mensile:

Ricavo mensile:

Possedimenti (Immobili, Fondi monetari, Schiavi, Servi, ecc.) ed annotazioni:

Scheda del personaggio

Nome giocatore:

Nome e Cognome personaggio:

Motto:

Stirpe:

Casta:

Data di apertura porta di livello: 1/M/0000

Anni: 20

Sesso:

Credo:

Regione di nascita:

Provincia di nascita:

Comune di nascita:

Segno celeste:

Forza:

Abilità:

Conoscenza:

TdF/TdP:

Livello vitale:

Particolarità della casta:

Inibizioni:

Equipaggiamento Base: Tunica leggera con cintola, calzari, Borraccia (N° 1 L.Disp. 1), coltello rustico, Carne secca pasti 5, Gallette pasti 5, Sacco a spalla (XXOO)

Oggetti:

Opli di platino:

P.oro:

P.argento:

Cei: 50

Arma

Gittata

Danni

Valore

Armatura

Cor

Tot.

Oggetto

Bonus/Malus

Capacità di Combattimento (Cdc)= Fac+Valore+Bonus/Malus= %
Oggetti militari, guardie, animali o creature addestrate:

Pergamene N°	Inchiostro dosi	(1pergamena=1dose)
Appunti=		

Tipo di allenamento:	Punti allenamento:	Grado di allenamento:
Tipo di allenamento:	Punti allenamento:	Grado di allenamento:
Tipo di allenamento:	Punti allenamento:	Grado di allenamento:
Grado di consapevolezza:	I Punti consapevolezza:	Punti conversione:

Possedimenti (Immobili, Fondi monetari, Schiavi, Servi, ecc.) ed annotazioni:

Mezzo di trasporto posti n° (di cui occupati) Slot totali (1 sacco grande=35 slot):

Tabella riassuntiva personaggi:

(relativa al I livello di consapevolezza)

Guardiano dell'equilibrio:

Meglio di 3 tiri di 3d6+2 per la forza

-2 tiro del fato

Non portano armi ed oggetti magici

(Possibilità di entrare nel SOIL, o presso signorie private:

1% Raccogliere indizi)

Dotazione di uno scudo e 5 eredità

Cacciatore:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su forza ed abilità

+1 tiro a distanza

Non portano armature pesanti

15% seguire tracce

10% parlare con animali

25% trovare acqua

5% addestrare animali per combattimento

Pelle coriacea -1 danni

no fame, sete e sonno per due girodi

no danni per caldo o freddo estremo

maestro d'armi

maestro di Tarachè

Palestra naturale

Dotazione di una fionda, una bacchetta da raddomante (-5% se persa), anello di Salomone e 5 eredità.

Paladino di tutti i confini:

+1 Tiro del fato

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su forza e Conoscenza

Mano magica

Dotazione di una lancia e 5 eredità.

Capitano di ventura:

Meglio di 3 tiri su di 3D6+2 su forza, Abilità, conoscenza e tiro del fato

5% penetrare in un accampamento nemico

5% mappare la dislocazione di un esercito nemico

1% di prevenire le mosse di un esercito nemico

Dotazione della pergamena di tirocinio (da consegnare entro tre girodi) ed 1 eredità

Ladro:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su For e Ab

Dotazione di un grimaldello lungo mezzo cubito e 5 eredità.

Non portano armi nè armature pesanti

25% rubare

Giocoliere:

Meglio di 3 tiri di 3d6+2 su Ab

+1 tiro a distanza

85% eseguire esercizio personale

40% ammansire animali selvatici
Non portano armature ed usano solo armi leggere
Dotazione di tre birilli di legno e 5 eredità.

Fattucchieri:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su Ab e Con
50% riuscita fatture
10% lanciare anatemi
5% predire futuro
Anima malvagia (non perdono consapevolezza per reati)
Dotazione di bastone da raddomante per cercare acqua e 5 eredità.

Pirata:

Meglio di 2 tiri 3d6+2 For, Ab, Tdf
20% di disegnare carte nautiche
20% di seguire una rotta navale attraverso osservazioni astronomiche
Navigazione (Consente la guida di qualsiasi nave ed un ulteriore Tdf per gli incontri se fallito)
Affinità dei venti (-1 al tiro intensità del vento ed un cambio di direzione)
Anfibio (consente di nuotare senza tiro For e con Tdf mensile per incontri, necessita comunque di bere acqua dolce)
Anima corsara (non riceve condanne da distruzione, rapina e cattura di navi straniere)
Nascita in un comune portuale
Dotazione di:
- zattera e bandiera di famiglia autorizzata dal ministero marittimo con pergamena di corsa
- cannocchiale dorato (sino a 200 cub)
- sestante (-5% seguire rotta se perso)
- corda 20 cub con ancorotto
- corda 10 cub con amo da pesca
- Bussola (rende automatica l'abilità di seguire rotta navale)
- 5 pergamene ed inchiostro
2 eredità del ladro ed 1 del giocoliere

Evocatori:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su For e Con
55% riuscita evocazione (-5lv per tiro)
se lv>40 doppio tentativo in caso di fallimento
I liv: 55% ricacciare entità prima del tempo concesso
II liv: Cacciata entità automatica
Non portano armature ed usano solo armi leggere
Dotazione del cerchio dell'evocazione della propria scuola d'appartenenza
(luce/tenebre/caos/natura/illusione),
che dona rispetto e nobiltà (consente l'accesso in ogni comune), apparizione dello spirito corrispondente
e 3 eredità.
Esentasse (solo tasse personali)

Alchimisti:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su Ab e Con
Non portano armature ed usano solo armi leggere
Alchimia
Assunzione automatica

45% interpretare scritti arcani

Dotazione di una cassetta di frassino di mezzo cubito a spalla con:

- Piccolo alambicco in velluto color porpora
- 2 piccoli crogioli
- Piccolo forno alchemico
- 5 ampolle di liquido infiammabile
- Libretto dei preparati alchemici

e 3 eredità.

Maghi:

Meglio di 3 tiri di 3d6+2 su Con

Non portano armature ed usano solo armi leggere

Se lv<40 lancio di 1 incantesimo a girodi

Se lv>40 lancio di 2 incantesimi a girodi

Dotazione del bastone magico (-20% magie se perso) e 3 eredità.

Possibilità qualora in possesso di messaggio psionico di essere assunto da poste laitiene.

Druido:

Meglio di 2 lanci di 3d6+2 su For e Con

Non portano armature pesanti

15% ricevere aiuti dalla natura a girodi

Lancio di ciascuna magia una volta a girodi con 15% riuscita

15% preparazione di pozioni con elementi naturali

Dotazione del bastone di Calcutta (se perso -10% magie e no aiuto) e 3 eredità

Mercante:

Meglio di 2 lanci di 3d6+2 su Ab e Con

Portano solo armature ed armi leggere

Persuadere 10%

Contrattare 10%

Scoprire mercati e rotte commerciali 5%

Ottimizzare/Sfruttare 5%

Evadere tasse 3%

Stringere alleanze 5%

Dotazione di:

- Frusta dello Sfrutto (se persa -5% sfruttare)
- 20 Po
- Mappa commerciale Laitia (se perso -5% scoprire)
- Libro Economicus (se perso -5% abilità)
- Coltello lavorato 1D6+1 G.1 Val.10%
- Mantello lussuoso di lana
- Veste Lusso e stivali
- Guanti di ermellino
- Cavallo sellato
- Anello con 1 locco di pietra a caso

e 3 eredità.

Nasce all'interno del comune di nascita e paga annualmente le tasse.

Artigiano:

Meglio di 2 lanci di 3D6+2 su For e Con

Portano solo armature ed armi leggere

Costruzione di attrezzi 5%

Eseguire progetti 5%

Eseguire riparazioni 5%

Realizzare oggetti semplici 7%

Conoscenza materiali ed utensili 3%

Dotazione di:

- Veste robusta da lavoro (Cor. -1)

- Elmetto da lavoro in lega leggera (Evitano danno critico)

- Stivaloni e guanti da lavoro (Evitano fallimento critico)

e 3 eredità.

Nasce all'interno del comune di nascita e paga annualmente una tassa minima.

Sapiente:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 su Con

Portano solo armature ed armi leggere

Progettare 5%

Ricerca nuove tecnologie 5%

Applicazioni ingegneristiche 5%

Verificare una struttura 5%

Realizzare progetto con squadra artigiani 5%

Dotazione di Stiletto, inchiostro, 10 fogli di pergamena e 3 eredità

Nasce all'interno del comune di nascita ed è esentasse

Artista:

3 Tiri Con 2 tiri tdf

Portano solo armature ed armi leggere

Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 5% (1Tiro/girodi)

Tempo = 1 girodi/attrezzo

Progettare opere artistiche 5% (1Tiro/girodi) Tempo = Variabile

Eseguire progetti artistici non edilizi (Es. Quadro, scultura, oggettistica, affresco, mobilio, ecc)

7%(1Tiro/girodi)Tempo = variabile

Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile)3%
(1Tiro/6 Cl)

Dotazione di:

- Veste robusta da lavoro (Cor. -1)

- Elmetto da lavoro in lega leggera (Evitano danno critico)

- Stivaloni e guanti da lavoro (Evitano fallimento critico)

e 3 eredità

Nasce all'interno del comune di nascita

Cavaliere della Fede:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 su For

80% scacciare i non morti

35% scovare demoni

25% esorcizzare demoni

Convertono con 25% umani, 45% creature e 65% animali + lancio riuscito di For

Dotazione di una reliquia del sacro protettore (dona maggiore contatto) e 3 eredità.

Possibilità di essere arruolati nel Soil come esorcisti, come serventi della sacra inquisizione o come guardie per il papato.

Predicatore:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 su Ab

75% scacciare i non morti

45% portare al massimo lv altrui (-10lv)

Convertono con 25% umani, 45% creature e 65% animali + lancio riuscito di Ab

Untore

Non possono usare armi da taglio nè armature pesanti

Dotazione di una reliquia del sacro protettore (dona maggiore contatto) e 3 eredità.

Mistico:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 su Con

+3 tiro della provvidenza

70% scacciare i non morti

Convertono con 25% umani, 45% creature e 65% animali + lancio riuscito di Con

No fame, sete e sonno per due girodi

Aura benedetta (dimezza i danni ricevuti)

Non violenza (non combattono e non guadagnano consapevolezza da valore soppressione)

Educatore

Dotazione di una reliquia del sacro protettore (dona maggiore contatto) e 3 eredità.

Inquisitore:

Meglio di 3 tiri 3D6+2 per con e 2 per tiro della provvidenza

Anima crudele (non riceve perdita cons per inquisizione e torture)

Autorizzazione divina (non riceve condanne per inquisizione e torture, in caso di errore viene giudicato dal tribunale ecclesiastico con pene dimezzate)

Convertono con 25% umani, 45% creature e 65% animali + lancio riuscito di TdP

5% applicare torture per estorcere ulteriori indizi

2% scovare sette od eresie in luoghi o persone (a girodi)

Dotazione di: - Libro della santa inquisizione, con norme, consigli ed elenchi pratici

- Mantello dell'inquisitore (incute terrore, -5% cdc avversario)

- Frusta 1D3 +5%

Non portano armi ed armature pesanti

3 eredità dei monaci

Nano:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 per la For e TdF

+5 lv permanente

Non possono indossare armature di taglia normale

Stomaco di ferro

Pelle fotosensibile

Durata della vita doppia

15% scavare cunicoli

3% trovare preziosi

I liv: 25% costruire sbadacchiature

II liv: costruzione sbadacchiature automatica

Dotazione di pala e piccone per scavi, accetta piccola, corpetto da nano in pelle e 4 eredità.

Draconiano:

Meglio di 2 tiri di 3D6+2 per For e TdF e di 3 tiri per Con

Possono portare solo armature draconiane

5% ammansire creature

Dotazione dell'anello di Morfeo e 5 eredità.

Angelo:

Meglio di 2 tiri ab, 2 tiri con e 2 tiri tdf

No fame e sete

Moltiplicazione dei pani e dei pesci (1 pasto al girodi, solo pane e pesci)

Fecondazione telepatica se M

Immunità alle armi non magiche

Dotazione della croce del Tau e 6 semi di mandragora per gli angeli di sesso femminile

No eredità

Demone:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 For

Repulsione ai luoghi ed oggetti sacri

Immunità alle armi non magiche

Sadismo (non perdono consapevolezza per reati, anzi ne guadagnano)

Satanismo (+1 fattura satanica a livello)

Dotazione del sigillo satanico

No eredità

Errante:

1d4 tiro del fato

No eredità

No inibizioni