
NEOS

Prefazione

Neus è nato come un progetto impossibile.
Volevamo creare qualcosa di nuovo in un mercato ludico che sembra aver esplorato tutto e che, ad oggi, si abbandona alla nostalgia dei mondi che ci hanno appassionato tanto tempo fa, quando le idee erano tante ma chi le metteva in pratica pochi. Dungeons & Dragons, Pathfinder, World of Warcraft, Skyrim e The Witcher, sono tutti prodotti incredibili che hanno segnato la nostra vita e che, in qualche modo, cerchiamo ancora di raggiungere.

Da questi giochi e da queste esperienze, nasce Avangod. Anni fa ebbi l'idea, come forse tanti altri master, di ricostruire quel sentimento di condivisione degli MMORPG, in un sistema molto più libero ed espressivo: il GDR. Avangod è nato come una semplice ambientazione homebrew dove giocare una lunga campagna con quattro amici appassionati. Dopo aver concluso l'avventura, un gruppo dopo l'altro, ho iniziato a testare questo sistema di "storia condivisa". Il primo embrione di Neus è nato qui. Nel 2015 ho fatto da master al mio primo gruppo, oggi, nel 2024, Avangod ha ospitato un totale di 32 giocatori, alcuni dei quali non si sono mai visti ma che, in questo mondo fantasy, hanno condiviso avventure, vittorie e sconfitte.
Neus nasce dal desiderio di portare questa visione a più giocatori possibili, creando la community di GDR più realistica di sempre.

Grazie a Cristiano e Giovanni, che hanno plasmato questo mondo da quella che era poco più di una fantasia e a Lorenzo che ci ha creduto quanto noi dando nuova linfa quando stavamo rallentando. Neus non sarebbe ciò che è se mancasse anche solo uno di noi.

Luca Trentin

STAGIONE 1 - 2026 - v.39

Un gioco di Magigatto Creative Studio
Lore & Worldbuilding: Luca Trentin
Lead Artists & Vis dev: Giovanni Calore e Cristiano Marchesi
Game design: Cristiano Marchesi e Luca Trentin
Chief Editor & Narrative design: Lorenzo Pierangeli

Collaboratori:
Francesco Bigon, Daniel Tomo Carrai, Chiara De Prà, Andrea Francioli, Eugenio Frosali, Eva Giunchi, Francesco Imparato, Francesco Marcuzzi, Michele Mattiolo, Filippo Nogara, Tiziano Passantino, Maria Possenti, Davide Trentin e Antonio Zuccon.

Betatester:
Federico Canilli, Joshua Ceresa, Andrea Degli Stefani, Denis Del Gaudio, Gianluca Di Natale, Elisa Ferracin, Claudia Freschi, Alessia Giaretta, Leonardo Lievore, Silvia Marini, Michele Mattiolo, Marco Milan, Filippo Nogara, Andrea Papa, Giacomo Premoli, Francesco Sinicco, Davide Trentin e Riccardo Verducci.

Nessuna illustrazione, icona o elemento grafico di NEUS è stata realizzata con intelligenza artificiale.
Questo è un GDR fatto da giocatori, per i giocatori.

~~NEUS~~ è © Associazione Culturale Magigatto.
NEUS GDR e **neus.world** sono prodotti di fantasia: ogni riferimento a persone esistenti, organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale.
È concessa la distribuzione e l'utilizzo gratuito di questa pubblicazione a patto che se ne riconosca e si citi la paternità degli autori Giovanni Calore, Cristiano Marchesi, Lorenzo Pierangeli e Luca Trentin, oltre il portale di riferimento neus.world. Tutti i diritti sono riservati. È vietata qualsiasi riproduzione, totale o parziale, dei contenuti inseriti nel presente portale, ivi inclusa la memorizzazione, rielaborazione, diffusione o distribuzione dei contenuti stessi mediante qualunque piattaforma tecnologica, supporto o rete telematica, senza previa autorizzazione scritta del consiglio direttivo.



I GIOCO DI RUOLO 4
Che cos'è Neus? 6
Il mondo di Neusmeru 11



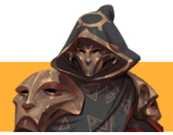
II GUIDA ALLA CREAZIONE 15
Creare un personaggio 16
Schema di partenza 18



III STIRPI DEL MONDO 30
Le cinque stirpi 31
Stirpe dei novani Agarlidoni 33
Stirpe dei novani Imperiali 36
Stirpe degli Ormotani 39
Stirpe dei Selvani 42
Stirpe dei Telidi 45



IV SISTEMA DI GIOCO 48
Giocare a Neus 49
Guida ai risultati 54
Guida alla battaglia 58
Combattere su Neus 59



V ORIUM E MAGIA 71
L'acqua rossa 72
La magia degli Eletti 75
L'ordine delle Maschere 85
Armi ad Orium 89



VI ORIGINI E STORIA 93
Elementi narrativi 94
Patroni divini 96
Conoscenze d'origine 107
Note storiche 136
Obiettivi e difetti PG completo 151



VII APPRENDERE CAPACITÀ 154
Cosa sono le capacità 155
Miglioramento statistica 158
Indice vie e capacità 160
Alchimia 167
Divinazione 170
Oriumanzia 172
Capacità comuni 179



VIII RAPIDO RIEPILOGO 187
Riepilogo personaggio 188

Appendice: Nomi 193
Appendice: Equipaggiamento 195
Appendice: Animali e creature 220
Appendice: Mappa 229

GIOCO DI RUOLO



NEUS

IL GIOCO DI RUOLO
È IMMAGINAZIONE CONDIVISA

Scopri **Neus World**, una rivista digitale dedicata interamente al GDR, realizzata da esperti del settore, autori e professionisti, per chi ama vivere nuove avventure.

Ogni numero contiene un'avventura inedita, ampliamenti del regolamento di Neus, articoli sulla storia del GDR, di scrittura creativa, psicologia e molto altro!

Disponibile solo su www.neus.world

Il futuro del Gioco di Ruolo,
vogliamo immaginarlo insieme.

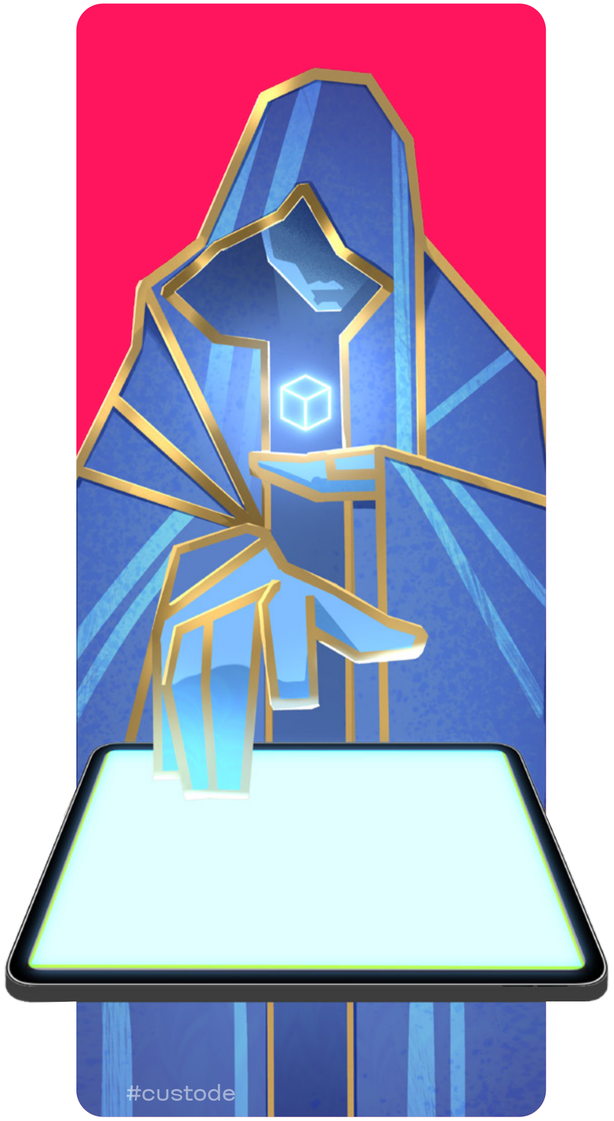


Che cos'è Neus

Neus è un gioco di ruolo narrativo ambientato nel fantastico mondo di Neusmeru e basato su narrazione e interpretazione. In Neus, ogni giocatore può usare la propria immaginazione per creare e impersonare un Errante che agisce all'interno di un gruppo. Collaborando ed esplorando, il gruppo di gioco percorre la storia ideata dal Custode, la figura che ricopre il ruolo di narratore e arbitro. I compiti del Custode (detto anche Narratore o Game Master) sono scrivere la trama dell'avventura, determinare la difficoltà delle imprese che i giocatori devono compiere, interpretare i Personaggi non giocanti (o PNG) che popolano la sua storia e distribuire i Punti Capacità, necessari a potenziare gli Erranti. L'avventura può durare poche ore o consistere di vari episodi, che andranno quindi a comporre una Campagna. Le Campagne sono avventure complesse e strutturate, che permetteranno un progresso maggiore dei personaggi.

Perché Custode?

Il Narratore di Neus prende il nome dalla sua funzione principale: egli è il Custode del proprio gruppo di Erranti e il suo obiettivo è rendere l'avventura un'esperienza piacevole per tutti, senza creare un'atmosfera di gioco cupa e opprimente. Il Custode è, a tutti gli effetti, un giocatore come gli altri: tutti devono avere la possibilità di divertirsi e il suo ruolo non deve risultare troppo invasivo. Un altro compito fondamentale del Custode è "prendersi cura" di Neusmeru, proprio come fa con i propri giocatori; ciò significa rispettare l'ambientazione e le regole del mondo.



Termini utili:

Personaggio (o Errante)

L'avatar nel mondo di Neusmeru del giocatore che intraprende un'avventura narrativa; un suo personaggio, con una storia antecedente all'avventura e con obiettivi futuri.

PNG - personaggio non giocante

Neusmeru è popolato da persone, animali e creature. Per fare in modo che la storia prosegua, il Custode è chiamato a interpretare tutti i PNG che i giocatori incontreranno.

Avventura

La storia del vostro gruppo di Erranti nel mondo di Neusmeru. Un insieme di più avventure collegate forma una Campagna.

Custode

Il narratore dell'Avventura, che ha il compito di guidare gli Erranti durante le sessioni di gioco e "prendersi cura" del mondo di Neusmeru.

neus.world

Il sito web di Neus rappresenta il portale d'accesso al magico universo di Neusmeru. All'interno di **www.neus.world**, gli Erranti e i Custodi troveranno tutte le informazioni necessarie riguardo gli ambienti, i regni, la storia e i personaggi più famosi di Neusmeru. Esplorare il sito è il modo migliore di trovare lo spunto creativo per sviluppare un'avventura o per scoprire dettagli affascinanti sul mondo nel quale vi troverete a viaggiare e a combattere.

Community discord

Discord è uno strumento aggiuntivo al sito, pensato per arricchire l'esperienza di tutti i giocatori. Se avete un dubbio sul sistema di gioco o volete porre una domanda ai creatori di Neus, Discord è il tramite perfetto. Avrete anche la possibilità di stabilire un contatto diretto con altri Erranti da tutta Italia. Questo canale, già attivo, è gestito dai creatori del gioco sempre disponibili per dubbi, domande o spunti proposti dai giocatori.

Social

Neus è anche attivo su Instagram come **@neus.world**.
I social sono la vetrina privilegiata su cui promuoviamo e approfondiamo le ambientazioni, i personaggi e la storia di Neusmeru. Sono anche il luogo perfetto per condividere con la nostra community traguardi, eventi speciali e ricorrenze!



ESPLORA NEUS.WORLD

Un GdR in cui lasciare il segno

L'innovazione di Neus risiede tutta nel mondo di Neusmeru e nelle molteplici possibilità di interazione che offre. Neus è un gioco di ruolo basato sull'attività e sulle scelte dei giocatori, che ha come perno centrale la narrazione. Il Custode ha il compito di calare il gruppo di gioco all'interno di un'avventura in cui le azioni degli Erranti avranno ripercussioni reali sui PNG che incontrano, sulle città che visitano e sui nemici che affrontano. Di solito le imprese dei giocatori si trasformano in semplici ricordi, ma in Neus hanno tutte le potenzialità per diventare materia di miti e leggende, incise sulla pietra e cantate dai menestrelli! Neus offre infatti la possibilità di vivere **Avventure Ufficiali**. Esse contengono approfondimenti, aggiunte al regolamento e ambientazioni specifiche legate ad un macro-evento storico che avviene "realmente" nel mondo di gioco.

I gruppi che giocheranno le Avventure Ufficiali durante il periodo in cui si svolgono potranno riportare le scelte prese dal team, eventuali fazioni per cui hanno parteggiato o scene iconiche avvenute durante le sessioni. Queste avventure possono andar bene per sessioni brevi o per una lunga campagna, in ogni caso diventeranno "eventi canonici nella storia del mondo" e andranno ad alterare in maniera definitiva la *lore* del gioco.

In questo modo i giocatori dei vari gruppi che parteciperanno influenzeranno il mondo di Neus, cambiando il futuro e il destino stesso degli abitanti di Neusmeru.

Avventure Ufficiali

Gli Eventi Ufficiali di Neus sono avvenimenti storici che segnano per sempre il mondo di gioco. La lore di gioco cambia in base all'andamento della community di Neus e alle scelte prese dai giocatori che ambientano le loro sessioni durante l'evento.

Sul sito di www.neus.world verranno rese disponibili le **Avventure Ufficiali**. Queste avventure conterranno approfondimenti dettagliati sulla zona di Neus in cui è ambientata la missione, forniranno informazioni specifiche sulle città, PNG e creature uniche, armi aggiuntive ed elementi utili ai Custodi per sviluppare la storia con i giocatori.

Quando il gruppo completerà la propria **Avventura ufficiale** il Custode potrà compilare un sondaggio sulla sezione dedicata del suo Account per comunicare al nostro team le scelte compiute: la fazione per cui hanno parteggiato i giocatori, gli NPC che hanno ucciso, o risparmiato, e altre informazioni uniche della missione. Allo scadere dell'Evento, il mondo di Neusmeru verrà aggiornato sul sito e, se necessario, anche sul manuale di gioco in base alle azioni degli Erranti che hanno compilato i loro *Rapporto Missione*.

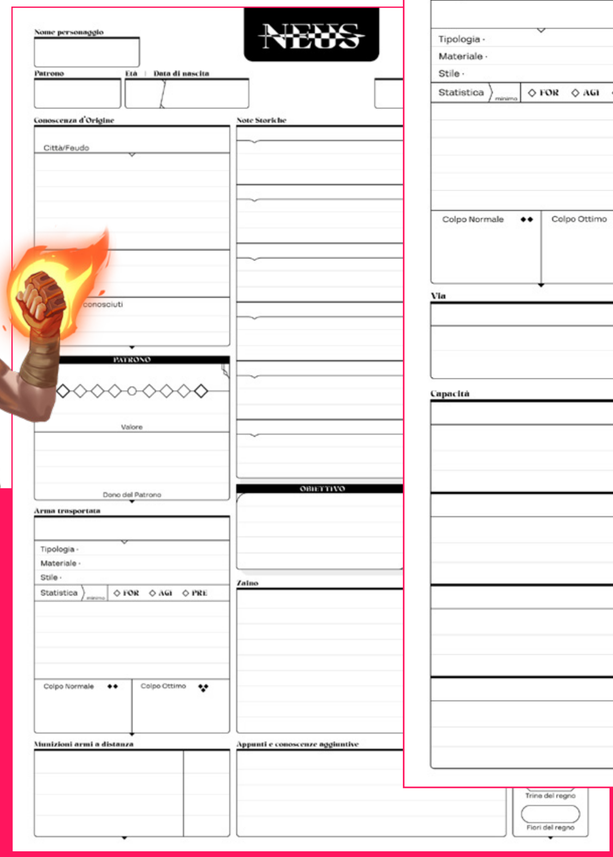
Tutti i materiali base per giocare a Neus sono gratuiti sul nostro sito, in particolare è possibile scaricare le schede giocatore e il Manuale che viene aggiornato in base ai feedback dei giocatori e all'evolversi del mondo di gioco.

Per seguire gli aggiornamenti del Manuale di gioco, degli Eventi Ufficiali e generalmente di tutto quello che riguarda il progetto potete aggiungervi al canale Discord di Neus, la Gilda degli Erranti. Se hai dubbi sul regolamento o vuoi condividere la tua esperienza con i creatori del gioco e altri giocatori ci trovi qui:

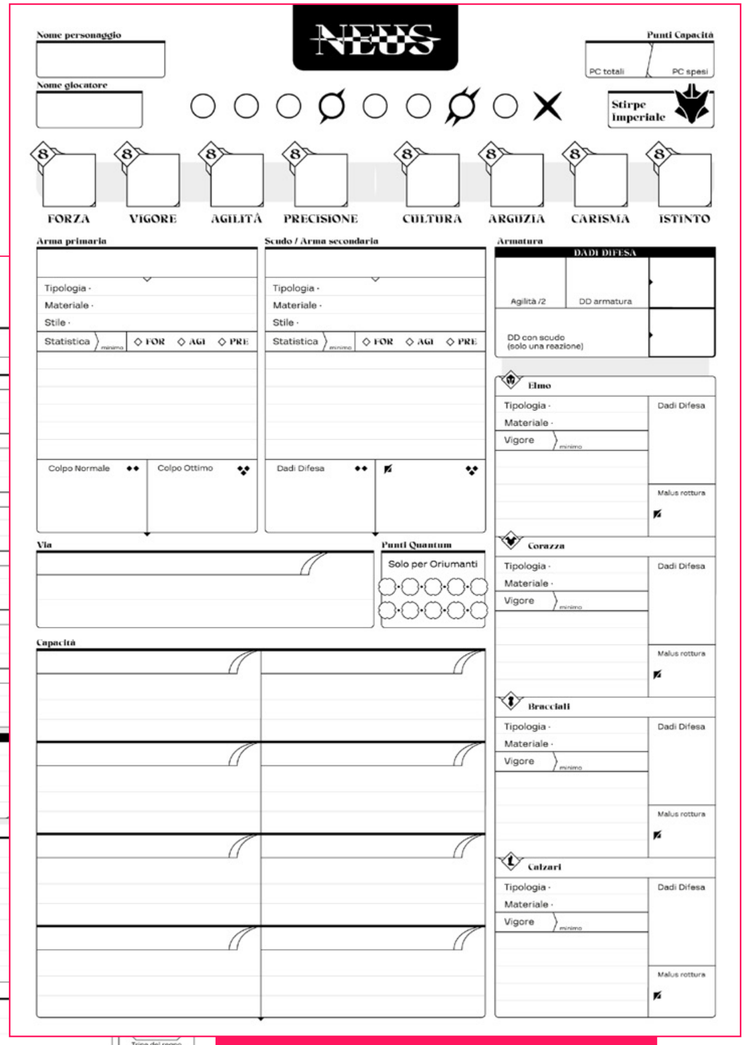
NEUS
La Gilda degli Erranti



Dadi e altri materiali
Per giocare a Neus servono dadi a sei facce (d6), sia classici che ufficiali del gioco. Inoltre, è necessaria una storia narrata dal Custode e una scheda personaggio per ogni giocatore (escluso il Custode). La scheda, composta da due fogli, contiene tutti i valori dell'Avventuriero Errante.



#scheda-biografica



#scheda-personaggio

Fondamentali del gioco di ruolo

Per giocare un'Avventura di Neus è necessario un Custode che narri una storia ambientata nel mondo di Neusmeru. Quando è l'autore della narrazione, il Custode deve ideare background, vicende e antagonisti rimanendo fedele alla lore del gioco. A loro volta, i membri del gruppo di gioco devono creare il proprio personaggio seguendo le indicazioni del presente manuale e concordando con il Custode alcuni aspetti e caratteristiche del proprio Avventuriero Errante. Durante la sessione, il gioco si sviluppa solitamente secondo uno schema di base ben preciso.

- Il **Custode** descrive una scena, illustrando ai giocatori dove si trovano e fornendo loro informazioni generali sulla zona. In questa fase possono essere introdotti nuovi PNG o può essere descritto il paesaggio in cui si trovano gli Avventurieri e ciò che accade nei dintorni.

- Gli **Erranti** enunciano come vogliono muoversi nello scenario descritto e quali azioni decidono di compiere. A volte, le scelte dei personaggi sono di facile attuazione e la narrazione procede speditamente, mentre per le azioni più difficili da compiere potrebbe essere necessario lanciare i dadi e superare un'**Impresa**.

- Nel caso di un'impresa, in base alla complessità di ciò che l'Errante vuole ottenere, il Custode determina se il risultato del lancio dei dadi è sufficiente a superare la prova.

- In base al risultato ottenuto, la narrazione procede in modo diverso.

Esempio di narrazione

Custode: Seguendo le tracce, vi addentrate sempre più nella foresta. I rami spezzati e le inconfondibili orme lasciano poco spazio all'immaginazione. Sentite un rumore in lontananza; arrivate nei pressi di una radura e guardate, rimanendo tra gli alberi.
Davanti a voi si staglia una creatura mastodontica, con un garrese di quasi due metri. Al primo sguardo sembra molto simile a un cinghiale, soltanto di enormi dimensioni, ma osservandolo con attenzione notate qualcosa di strano: la sua schiena è punteggiata di escrescenze ossee innaturali che gli hanno perforato la carne, allungandosi e ingrandendosi; le sue lunghe e ricurve zanne sono coperte di sangue. La creatura sta bevendo nel fiume che scorre nella radura. Al momento, è tranquilla.

Giacomo (che interpreta Galavant): Sembra che la creatura sia reduce da uno scontro. Provo a osservarla meglio, per vedere se noto delle ferite. Lo faccio però rimanendo a debita distanza, nascosto nella foresta.

Custode: La creatura sta bevendo e non guarda nella tua direzione, quindi non nota la tua presenza. Per osservare meglio, ti chiedo di compiere un'Impresa di Arguzia.

Giacomo lancia 5 dadi, siccome possiede un valore di Arguzia pari a 5: Ottiene una Coppia.

Custode: Ottimo, Galavant! Noti alcune ferite vicino alla zampa posteriore destra; altre corrono lungo il suo dorso. La creatura non ti sembra certamente al massimo della forma.



Il mondo di Neusmeru

L'ambientazione di Neus si compone di tre continenti principali, ognuno dei quali è abitato da popoli intelligenti, creature oscure e misteriose entità. Tutto ciò che avviene in Neusmeru non sfugge agli occhi delle Scintille, le sette divinità che, come gli esseri mortali, ne percorrono i territori in lungo e in largo. Neusmeru è un mondo complesso, vasto e misterioso che gli Avventurieri potranno scoprire, esplorare e, in qualche occasione, perfino cambiare.

Introduzione alla storia

Si narra che Neusmeru sia stato creato in epoche lontanissime da una delle tre forze fondamentali dell'universo: Neus, detto il Creatore, che ha plasmato le leggi del Tempo e del Tutto e ha dato vita ai Primi Dei. Una lunga serie di eventi ed errori ha condotto alla nascita delle antiche razze, i cinque popoli originali a cui è stato conferito l'incarico di esplorare e forgiare il destino del mondo. Alcune di queste hanno resistito fino ai giorni nostri: è il caso dei Novani che, anche se si sono ormai divisi in **Imperiali** e **Agarlidoni**, popolano ancora Neus e i suoi continenti. Altri popoli, invece, si sono estinti o si sono mescolati, generando le nuove Stirpi: i **Telidi**, nati dall'unione di Atlani e Tarani, e gli **Ormotani**, figli di Agarlidoni e Cimitani.

Numerose guerre, rivoluzioni e scoperte si sono susseguite nel corso degli anni e il mondo vive un fragile equilibrio di pace. L'Impero è stato da poco rifondato dal potere di un nuovo Imperatore. Sul deserto incombe il ritorno di un antico nemico. Nelle terre desolate, la minaccia degli Incubi è sempre più pressante. Una guerra sembra sempre in procinto di scoppiare nella pacifica giungla. Mai come in questa epoca Neus ha necessità di eroi pronti all'avventura e alla gloria.

L'ambientazione di gioco è basata sui popoli, le tradizioni e la politica dell'anno 740 TS (Tempo delle Stirpi) durante la cosiddetta Nuova Era degli Eroi. Tuttavia, approfondire le epoche del passato può offrire spunti soprattutto ai Custodi, e agli Avventurieri, per la creazione di personaggi e storie coinvolgenti, o per vivere in maniera ancora più completa le Avventure di Neus.



Un mondo interattivo

Per scoprire di più sulla lore del gioco, le epoche passate e la linea temporale che ci ha condotti dove siamo oggi, è sempre possibile consultare **neus.world**, il sito web ufficiale di Neus, in costante aggiornamento.

Neus si basa su un sistema di avanzamento temporale e crescita del mondo. Ciò significa che le Avventure andranno ad alterare la storia generale in ordine cronologico.
Dunque, è consigliabile consultare neus.world per rimanere aggiornati sull'evoluzione della storia. Far attenzione ai dettagli: alcune informazioni a vostra disposizione potrebbero variare nel corso dei mesi.

Regni dell'ambientazione

Neusmeru è un mondo fantastico, abitato da guerrieri, maghi e creature misteriose. Dopo secoli di guerre e migrazioni, sono 5 le Stirpi rimaste a giocare un ruolo nella storia del mondo, ognuna con i propri rituali e tradizioni. Esse sono in conflitto, alleate o in tregua.
Le 5 Stirpi di Neus si dividono in quattro regni:

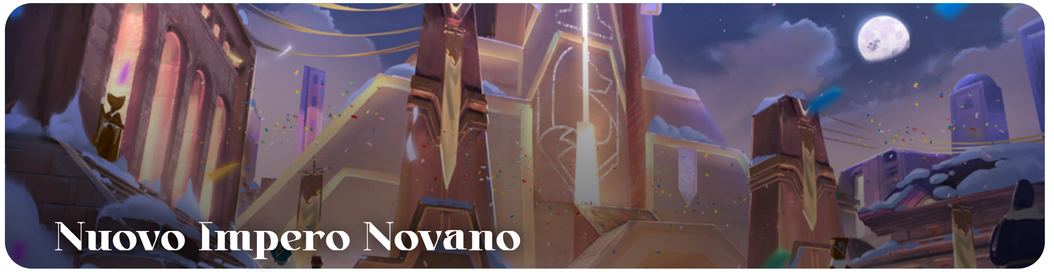
- **Il Regno delle Dune**, che si trova nel Deserto di Agarlith e si compone delle città libere degli Agarlidoni, unite sotto il comando del Sovrano delle Dune. Anche Eremo, il feudo dei possenti Ormotani, appartiene a questo regno.

- **Il Nuovo Impero Novano**, noto più semplicemente come Impero. È stato fondato dalla Stirpe più numerosa di Neus, i Novani Imperiali, dopo la conquista della porzione centro-settentrionale del continente novano. Insieme agli Agarlidoni, sono il popolo più antico e l'unico in cui vengono addestrati gli Eletti, i maghi dell'Impero.

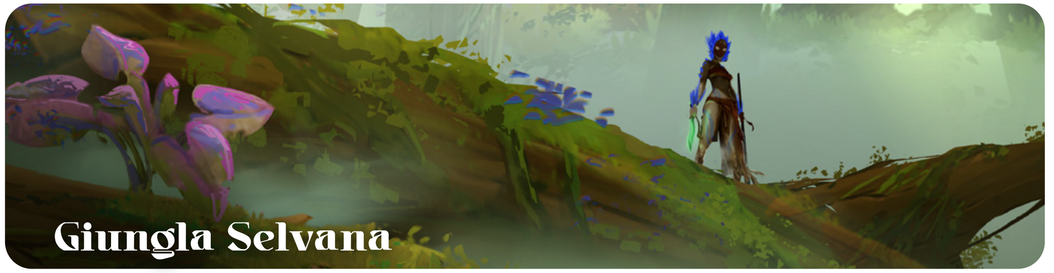
- **Il Regno Unico dei Telidi**, che sorge nel continente meridionale. È formato dai feudi autonomi dei Telidi, in perenne conflitto con le oscure creature demoniache noti come Incubi, creati prima della nascita dei Nuovi Dei e pervasi da una fame insaziabile.

- **La Giungla selvana**. Non è propriamente un regno, ma piuttosto un dominio sotto il controllo del popolo dei Selvani, che si è guadagnato il diritto di governare la giungla in cui vive dopo una lunga e sanguinosa guerra.









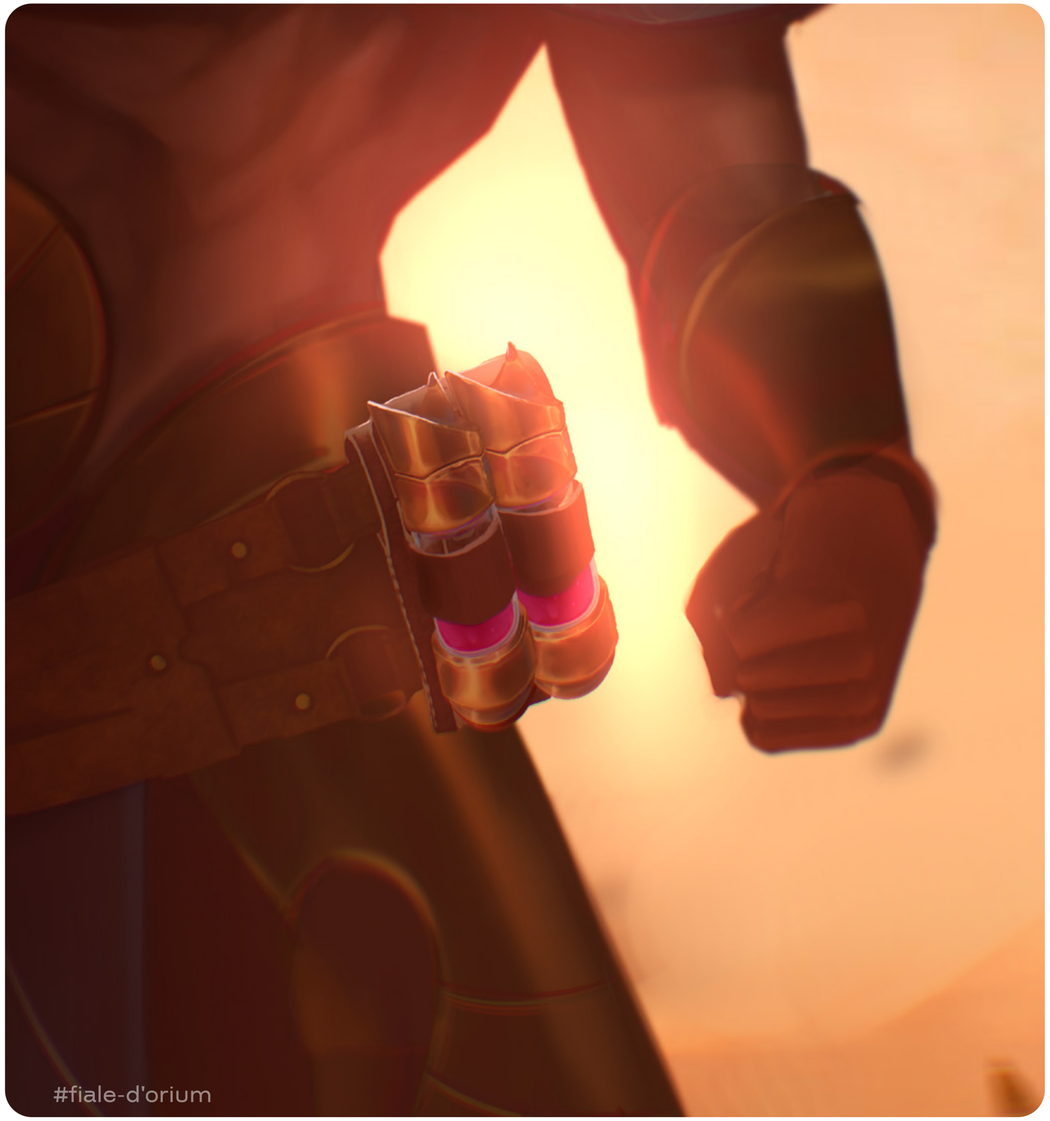
La magia su Neus

Nel mondo di Neusmeru, la magia è un vero e proprio elemento che si trova in natura e, quindi, estremamente tangibile. Si tratta dell'Orium, noto anche come Acqua Rossa o Ornatiir presso il Regno Unico dei Telidi, una sostanza liquida di colore rossastro che scorre nel mondo sotto forma di numerosi fiumi.

I fiumi di Acqua Rossa sono sparsi per tutti i continenti, in particolare nella Giungla Selvana. È importante distinguerli adeguatamente dai fiumi comuni, perché non trasportano semplice acqua, ma magia in forma liquida. Bere l'Orium può fornire potenziamenti temporanei agli Avventurieri o fare in modo che qualcuno morto da pochi minuti torni in vita. Questo elemento è stato anche responsabile della nascita di nuove specie e creature che, alterate dall'Acqua Rossa, hanno cambiato sembianze e guadagnato nuove abilità.

Il **Tempo** e il **Tutto** sono le due forze ineludibili dell'universo. Neppure il Creatore, che le ha sfruttate per plasmare Neusmeru, è stato in grado di imbrigliarle. Chiunque, compresi gli Dei, è soggetto alle leggi del Tempo e del Tutto; per questo motivo i maghi, conosciuti come Eletti, possono sfruttare queste due forze bevendo l'Orium, ma mai alterarle. La magia richiede attenzione e, per quanto efficace, può dimostrarsi inutile nelle mani di un Eletto che non ne ha compreso adeguatamente i limiti.

per informazioni aggiuntive vedi il capitolo **Orium e magia**



#fiale-d'orium

GUIDA ALLA CREAZIONE



NEUS



Creare un personaggio

Narrazione e statistiche

In Neus, ogni giocatore è chiamato a interpretare un avventuriero, o Errante, ma è molto importante prestare attenzione alla creazione del proprio personaggio. Tutto inizia dal *background*: per potere essere sicuri di conoscere a fondo l'Errante che siamo chiamati a impersonare, ne dobbiamo conoscere al meglio la vita, costruendola attraverso gli strumenti narrativi a disposizione.

Il sistema di gioco è governato da numeri e dadi, ma ogni personaggio è ben più dei lanci che effettua: il suo destino è forgiato dalle sue origini, dagli snodi fondamentali della sua vita, dalle sue abilità personali, dai suoi obiettivi, dai pregi e difetti.
Le statistiche filtrano tutte le azioni che compie all'interno del gioco, ma è bene ricordare che il nostro Errante ha un vissuto prima della Campagna e, in Neus, ne avrà uno anche una volta completato il suo arco di gioco.

Elementi di un personaggio

Gli elementi che concorrono alla creazione di un Errante sono molteplici e tutti necessari all'esperienza di gioco in Neus.

- La **Stirpe** a cui appartiene e da cui eredita alcune caratteristiche.
- Otto **Statistiche**, che ne determinano le attitudini fisiche e mentali.
- Un **Patrono divino**, che gli fornisce un bonus e specifici vantaggi.
- Un **Valore**, scelto in base al Patrono di riferimento.
- Una **Conoscenza d'Origine**, ottenuta in base alle sue origini, che fornisce bonus e informazioni aggiuntive.
- Una serie di **Note Storiche**, acquisite a partire dalle esperienze di vita e dalla professione precedenti all'Avventura.
- Una serie di **Capacità** ottenibili con Punti Capacità, distribuiti dal Custode durante le sessioni di gioco.
- Un **Obiettivo** e un **Difetto**, scelti in base alle ambizioni, alle debolezze e ai traumi subiti.

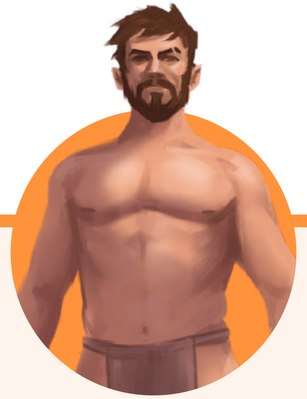
Partenza

Gli Erranti più allenati, eruditi o semplicemente più anziani potrebbero avere acquisito maggiori conoscenze di altri Avventurieri più inesperti. Per questo motivo, in base all'Avventura che si decide di intraprendere, il Custode sceglie per i suoi giocatori uno **Schema di partenza**, descritti nella pagina successiva.

Questi schemi sono:
- **Erranti inesperti**
- **Avventurieri erranti**
- **Eroi erranti**

Avanzamento

Non è detto che un personaggio che inizi la propria Avventura come Errante inesperto rimanga tale fino al termine dell'arco di gioco. Dopo combattimenti, o missioni riuscite, il Custode può premiare gli Avventurieri con Punti Capacità, che potranno essere spesi per migliorare le proprie statistiche o per apprendere nuove Capacità.



Schema di partenza per
Erranti inesperti

Sono personaggi alle prime armi, in cammino da poco tempo e probabilmente privi di addestramento. Non conoscono il mondo, non hanno mai viaggiato e la loro storia è tutta da scrivere. Il Custode potrebbe fornire delle Note Storiche extra a questo Errante, necessarie soprattutto per costruire la Campagna di gioco e che perciò non forniscono bonus. Per quanto riguarda le statistiche, risulterà senza dubbio poco allenato, ma potrà possedere una predisposizione. È nella media rispetto ai comuni abitanti di Neus.

4 Punti Capacità
massimo 2 Note Storiche
1 Conoscenza d'Origine



Schema di partenza per
Avventurieri erranti

Sono Erranti che hanno già compiuto almeno un'Avventura, o quanto meno possiedono l'addestramento per affrontarne una. Ciò significa che un Avventuriero Errante può avere già imparato dai propri errori grazie all'esperienza. Avendo già marcato alcuni frammenti della sua vita, possiede al massimo 3 Note Storiche, che hanno influenzato le sue predisposizioni. Grazie alle Avventure portate a termine, le sue statistiche sono abbastanza definite e, all'interno del gruppo, sono facilmente identificabili i suoi talenti e la sua attitudine.

8+ Punti Capacità
3-4 Note Storiche
1 Conoscenza d'Origine



Schema di partenza per
Eroi erranti

Sono personaggi abili, o che hanno compito un certo numero di Avventure. Hanno completato numerose missioni, perlopiù con successo, e perciò conoscono molte cose sul mondo e sull'ambiente in cui hanno operato. L'Eroe Errante è un veterano con un passato molto determinante e con importanti competenze, costruite nel tempo grazie all'allenamento e al sacrificio. Le sue statistiche sono ben consolidate e il personaggio ha davanti a sé una strada ben definita. I suoi talenti e le sue abilità, nonché la sua attitudine, sono chiari e risaputi.

16+ Punti Capacità
4-6 Note Storiche
1 o 2 Conoscenze d'Origine

Le stirpi giocabili



Agarlidoni

Il fiero popolo delle sabbie che abita il Deserto di Agarlith. Sono combattenti impavidi e astuti.
Discendenti dei Novani, sono temprati dalle avversità e dalle guerre che hanno dovuto affrontare. Sono inoltre pronti a ogni scontro e scaltri nella dialettica.

Attitudini statistiche

+1 Agilità

+1 Arguzia

scopri gli Agarlidoni



Imperiali

Abitanti del Nuovo Impero Novano. Sono la stirpe più numerosa di Neus, caratterizzati dalla determinazione e dall'ambizione.
Nonostante gli errori del passato, gli imperiali sono un popolo orgoglioso della propria storia e unito nel desiderio di portare la giustizia nel mondo.

Attitudini statistiche

+1 Vigore

+1 Istinto

scopri gli Imperiali



Ormotani

Discendenti dei più brutali combattenti della storia, sono la stirpe più possente di Neus.
Alleati e amici affidabili, gli Ormotani sono spesso mal giudicati, nonostante il loro aspetto possa intimorire risultano i compagni più altruisti di Neusmeru.

Attitudini statistiche

+1 Forza

+1 Vigore

scopri gli Ormotani



Selvani

Ibridi creati con la magia sono metà novani e metà animali. Rinati nella giungla come un nuovo popolo e divisi in tre tribù collaborative.

Attitudini statistiche

+1 Istinto

+1 Stat. a scelta

Tribù degli Acquatici

+1 Vigore

Tribù dei Felidi

+1 Agilità

Tribù dei Piumati

+1 Precisione

scopri i Selvani



Telidi

Geniali e infaticabili, i Telidi sono famosi per il loro ingegno e per le loro invenzioni rivoluzionarie.
Si tratta di un popolo pacifico e timoroso, costretto all'uso delle armi a causa della terra inospitale in cui risiedono. Un Telide è una risorsa preziosa per ogni gruppo di Erranti.

Attitudini statistiche

+1 Precisione

+1 Arguzia

scopri i Telidi

Statistiche del personaggio

Ogni personaggio possiede **8 statistiche: 4 fisiche e 4 mentali.** Quando l'Errante tenta di compiere un'azione in gioco, ossia un'**Impresa**, essa è filtrata da una di queste statistiche. Il valore di partenza di ogni statistica è 2 e può essere potenziato grazie all'allenamento e alla crescita del personaggio fino a un **Limite Massimo** che dipende dalla stirpe di appartenenza, questo valore potrebbe anche scendere a causa di malus fisici o mentali. Al momento della creazione dell'Errante, ogni giocatore può aumentare i propri valori con dei **Punti Capacità** forniti dal Custode, seguendo lo **Schema di Partenza per Erranti.**

Scegliere cosa allenare

Scegliere con attenzione come distribuire i punti a nostra disposizione è fondamentale per creare l'Errante che desideriamo. Il Custode fornirà solo un determinato numero di Punti Capacità di partenza; quindi, se vogliamo concentrarci sul combattimento, sceglieremo una statistica fisica adatta alle armi che è nostra intenzione impugnare. Allo stesso modo, se desideriamo potenziare la nostra conoscenza o le nostre abilità interpersonali, opteremo per una statistica mentale adatta ai nostri scopi.

Statistiche fisiche
Forza · Vigore · Agilità · Precisione

Statistiche mentali
Cultura · Arguzia · Carisma · Istinto



Le statistiche fisiche

Forza
La Forza determina la potenza fisica e la capacità di sollevare pesi e utilizzare armi da mischia del nostro personaggio. È la statistica principale per quasi tutte le **armi da mischia**, come spade, asce e martelli da guerra. Sarà quindi fondamentale per un giocatore che intende combattere **in corpo a corpo.**

Vigore
Il Vigore, la resistenza fisica e agli stordimenti del personaggio, nonché la possanza del suo corpo. È la statistica principale per misurare l'abilità di **non perdere i sensi nonostante le ferite subite.** È inoltre fondamentale per tutte le Imprese contro i veleni e i danni causati dal clima, e per indossare determinate armature.

Agilità
L'Agilità determina la destrezza fisica, il coordinamento e la prontezza di riflessi del nostro personaggio. È la statistica principale per schivare i colpi e misurare l'abilità nell'uso di **armi piccole e leggere** come i pugnali, o le **armi ad asta** come le lance e le alabarde.

Precisione
La Precisione determina il livello di attenzione e la capacità di eseguire lavori di precisione da parte del personaggio. È la statistica principale per misurare la capacità di utilizzo delle **armi da fuoco** come pistole e fucili, o delle **armi a distanza** come archi e balestre.

Le statistiche mentali

Cultura
La Cultura determina il livello di studio, le nozioni generali apprese e la capacità di memorizzare informazioni del personaggio. È la statistica principale per misurare l'abilità nell'utilizzo di **oggetti complessi**, **strumenti curativi** o nell'**ottenere informazioni** su simboli e scritture.

Arguzia
L'Arguzia determina l'attenzione, l'acume intellettivo e la capacità di cogliere indizi o dettagli del personaggio. È la statistica principale per avere **intuizioni**, cogliere **particolari nascosti** o accorgersi di **trappole** e **imprevisti.**

Carisma
Il carisma determina l'affabilità del personaggio, nonché la sua bravura nell'arte della dialettica, della diplomazia e dell'inganno.
È la statistica principale per misurare l'abilità di sfruttare i **dialoghi** a proprio vantaggio, **ottenere informazioni** da altri personaggi e lasciare un **ricordo indelebile** del proprio passaggio.

Istinto
L'Istinto determina l'innata capacità alla sopravvivenza e l'attenzione passiva rispetto agli eventi esterni. Si può utilizzare solo quando il Custode ne richiede la prova. È la caratteristica principale correlata alla **magia**, in quanto gli incantatori di Neus utilizzano l'istinto per alterare il mondo e sfruttare gli elementi di cui è composto a loro vantaggio.

TABELLA LIMITE FISICO MASSIMO

Diversamente dalle statistiche mentali (che hanno tutte un massimo di 8 punti) le statistiche fisiche possiedono dei limiti massimi determinati dalla propria stirpe. Non sarà mai possibile aumentare la statistica oltre il proprio Limite Massimo (LM).

Utilizzando la scheda corretta in base alla propria stirpe i giocatori troveranno già segnati i Limiti Massimi in alto a sinistra su ogni riquadro, oltre che un valore di Punti Vita diverso.

Nota: In Neus i Punti Capacità permetto di aumentare le proprie statistiche o di apprendere nuove capacità utili al personaggio. Consulta la sezione "Apprendere Capacità" per apprendere nuove abilità e la tabella delle statistiche, a pagina 155, per aumentare le caratteristiche fisiche.

Stirpe	LM Forza	LM Vigore	LM Agilità	LM Precisione
Agarlidoni	8	8	8	8
Imperiali	8	8	8	8
Ormotani	10	10	6	6
Selvani ACQUATICI	8	9	8	7
Selvani FELIDI	8	7	9	8
Selvani PIUMATI	7	8	8	9
Telidi	6	6	10	10

Esempio distribuzione punti

Michele sta creando il suo personaggio Agarlidone e decide di utilizzare alcuni dei Punti Capacità forniti dal Custode per aumentare le sue statistiche. Il Limite fisico massimo della sua stirpe è 8 in tutte le statistiche.

- Il valore di partenza di tutte le statistiche è impostato a 2;
- Michele guadagna un bonus di +1 Agilità e +1 Arguzia grazie alla sua stirpe Agarlidone, adesso possiede 3 Agilità e 3 Arguzia.
- Inoltre ottiene +1 Agilità e +1 Forza per la sua Origine e il suo Patrono.



- Michele decide di utilizzare i suoi Punti Capacità per aumentare il Vigore e l'Agilità in base alla tabella a pagina 155. Il suo Vigore è 2 quindi per aumentarlo a 3 gli bastano 2 Punti Capacità, diversamente la sua Agilità è 4 e aumentarlo a 5 è più costoso: 4 Punti Capacità.



I Patroni divini

I Patroni in Neus sono le Divinità guida che hanno richiamato il nostro personaggio alla vita. Tutti gli abitanti di Neusmeru, infatti, sono venuti al mondo grazie a un fenomeno conosciuto come **"Nascita Destinata"** (questo evento riguarda solo le cinque stirpi, non gli animali).

L'anno di Neus è diviso in 12 mesi, spartiti nei "Domini Divini" ossia giorni suddivisi per appartenenza ad uno dei Patroni, anche conosciuti come Sette Scintille. Durante i giorni del proprio dominio i Patroni richiamano sul mondo i nascituri.
Questo è il primo grande punto della vita del nostro personaggio: quale divino l'ha richiamato sul mondo? Il disegno degli Dei per il nostro destino inizia con la nascita.
La **Nascita Destinata** influenza anche la gravidanza degli abitanti di Neus: il parto non ha durata fissa. Il Patrono divino può chiamare alla nascita il bambino dopo 11 mesi di gestazione, o dopo 2 mesi se il nascituro è destinato a lui. Per questo motivo, non è possibile prevedere il momento esatto del parto. I Maestri possono stimare quando potrebbe nascere il bambino in base alla velocità di crescita dell'embrione, ma questo evento rimane a tutti gli effetti una prerogativa dei Patroni.
In base alla Nascita Destinata, ogni abitante di Neus viene al mondo sotto la protezione di una Divinità Guida, appunto denominata Patrono. Ogni giocatore può scegliere come interfacciarsi col proprio Patrono, rispettando o infrangendo i suoi dettami. È sempre bene ricordare che, in Neus, le Scintille possono rivelarsi presenti, vanitose e riconoscenti oltre ogni possibile limite.

Scegliere un valore

A ogni Scintilla sono abbinati tre Valori tra cui il giocatore può scegliere; questi valori servono a delineare la psicologia del nostro Errante e permettono di interpretarlo seguendo delle linee guida.

Il Karma: Fortune e Sventure

Attenzione! Il Valore non è soltanto un consiglio o un appunto, ma rappresenta il modo in cui il nostro personaggio interpreta il volere del suo Patrono. Per questo motivo, il Valore deve essere interpretato e ampliato dal giocatore, che lo concorderà con il Custode, perché influenzerà il Karma. Nella scheda si trova un indicatore del Karma che viene all'inizio impostato al centro; in base alle scelte e alle azioni dell'Errante, il Custode può aumentare o diminuire i Punti Karma fino ad arrivare a uno degli estremi dell'indicatore.

Rimanendo fedele e coerente al suo Valore, il giocatore guadagna Punti Karma e il Custode può decidere di premiarlo con una **Fortuna**, cioè un evento narrativo favorevole. Al contrario, se l'Errante non è rimasto fedele al suo Valore perché ha tradito ripetutamente la fiducia del suo Patrono, vedendosi così privato di Punti Karma, arriverà il giorno in cui sarà punito con una **Sventura**, cioè un evento narrativo avverso che gli creerà qualche problema.

Una volta che il Custode ha elargito una Fortuna o una Sventura, l'indicatore del Karma torna al centro.

Vai alla sezione "Patroni Divini"

Esempio di Karma

Felix è un telide burlone originario di Rocca Eddars. È nato sotto il Patrono Pace e ha scelto come valore "Perseguire il bene"; nel momento della scelta, ha lasciato una piccola dichiarazione al Custode nella quale descriveva cosa rappresenta per il suo Errante quel Valore: **"Sono un burlone, ma di buon cuore. Non commetterò mai azioni che possano direttamente ferire degli innocenti e, quando potrò, eviterò le battaglie".**

Quella di Felix è un'ottima descrizione del Valore da lui scelto e determina il modo in cui l'Errante di Felix intende "Perseguire il bene". Proviamo a immaginare una situazione in cui il Patrono Pace, a causa delle azioni di Felix, è costretto a intervenire.

Felix sta giocando con un archibugio che ha trovato su un carro per strada. Non è un grande esperto di armi e maneggia il fucile come se fosse un bastone da parata.
Convinto di fare un scherzo, Felix decide di usare l'archibugio per spaventare un vecchio amico, che sta giocando da solo poco distante. In questo momento, il Custode può avvisare Felix che questa decisione poco accorta potrebbe ferire il suo amico, oppure può decidere di metterlo alla prova, dato che Felix dovrebbe ricordarsi del suo Valore prima di compiere qualsiasi azione.

Felix decide di sparare; purtroppo è un pessimo tiratore e fallisce l'impresa di Precisione necessaria per il colpo. Il proiettile centra il suo amico a una spalla.



Analizziamo ora la situazione:
Felix ha commesso qualche errore in passato, tanto che ha già perso 3 Punti Karma, spostandosi verso l'estremità sinistra dell'indicatore.

La scelta di sparare mette a rischio l'incolumità del suo amico ed entra in forte contrasto con il suo Valore. Per questo motivo, il Custode (che in questo momento trasmette il volere del Patrono Pace) lo punisce sottraendogli 1 Punto Karma.



A questo punto l'indicatore Karma di Felix è al minimo! Per questo motivo, in qualsiasi momento il suo Patrono Divino potrebbe punirlo. Il Custode coglie subito l'occasione al balzo per trasmettere un insegnamento a Felix, e narra la seguente scena:

Felix, l'archibugio, nelle tue mani inesperte, inizia a vibrare pericolosamente: devi avere sbagliato a ricaricare dopo il colpo. Infatti, il proiettile si inceppa, esplodendo. Subisci 3 Ferite e il tuo archibugio si rompe irreparabilmente. Forse il tuo Patrono sta cercando di mandarti un messaggio.

Conoscenze d'origine

Le **Conoscenze d'origine** sono informazioni aggiuntive che l'Errante possiede in base al luogo dove ha passato la maggior parte della propria vita. Le origini aggiungono un bonus statistica, indicano al giocatore quali linguaggi parla il suo personaggio e offrono alcune Capacità a un costo ribassato, dato che chi è originario di certe terre è più avvezzo ad alcuni insegnamenti.

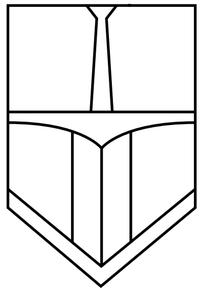
Chi sono? Da dove vengo?

Le origini determinano il passato del nostro Errante. È importante tanto per i giocatori, quanto per il Custode, scegliere con attenzione ciò che il personaggio 'era in precedenza". Per scegliere nel migliore dei modi, dovremmo porci alcune domande che possono aiutarci a capire meglio la storia dell'abitante di Neusmeru che stiamo costruendo:

- Chi era prima di iniziare questa avventura?
- Perché è partito?
- Dopo l'avventura, vorrà tornare a casa?
- Nella sezione "Relazioni" della scheda, chi scriveremo? Parenti? Amici? Amanti? E da dove provengono loro?

Esempio

Elisa sta scegliendo le origini del suo personaggio: ha deciso di giocare un'imperiale, in particolare un'intrepida guerriera pronta a lanciarsi nel mezzo della battaglia. Dato che vuole utilizzare scudi e armature pesanti, decide di creare il suo Errante partendo dal feudo di Avirioth, così da ottenere un bonus a Vigore e un considerevole "sconto" su una Via che le fornirebbe un vantaggio difensivo in mischia.



nome abitanti: **Aviriani**

linguaggi conosciuti: **Lotha e Tharat**

bonus statistica: **+1 Vigore** oppure **+1 Arguzia**

La ***Via del Corazzato*** costa 3 PC

La Capacità ***Tempra benedetta*** costa 3 PC

In questo esempio, Elisa ha scelto in base al tipo di personaggio che vorrebbe giocare, ma nulla vieta di scegliere la propria origine in base alla città, o al feudo, che più ci piace o che meglio si collega alla storia che abbiamo in mente per il nostro Errante.

Vai alla sezione "Conoscenze d'origine"

Note storiche

Le **Note Storiche** sono elementi biografici dell'Errante, ottenute in seguito a eventi significativi della sua vita. È importante ricordarsi che le Note Storiche non possono essere più di 8 e ognuna corrisponde, a grandi linee, a ogni decennio di vita del personaggio (per esempio, un bambino orfano di 10 anni non potrà avere più di 2 Note Storiche, semplicemente perché non ha vissuto abbastanza per maturare molte esperienze significative).

Queste note forniscono ai personaggi dei bonus a determinate imprese che coinvolgono direttamente la loro esperienza. Esse possono essere acquisite anche durante un'Avventura, qualora il Custode ritenga che l'esperienza maturata dai personaggi sia abbastanza considerevole da segnare la loro vita.

Cosa ho fatto durante la mia vita?

La vera bellezza delle Note Storiche emerge dalla loro combinazione. Ricordiamo a tutti i giocatori che saranno le diverse configurazioni delle Note a comporre la storia del vostro Errante e che siete voi i primi a decidere quali sono quelle più importanti.
Come nel caso delle origini, anche questa sezione del personaggio serve a definire meglio il suo passato. Tuttavia, le Note Storiche potrebbero definire anche il futuro del vostro vostre Errante, dato che aiuteranno i giocatori anche nella fase successiva: definire gli Obiettivi.

Esempio

Proviamo a mescolare 3 note storiche:
Marinaio · Cacciatore · Redivivo

Il personaggio che stiamo creando è un Novano dell'Impero, nato e cresciuto a Porto Conidas, dove ha appreso da suo padre l'arte della navigazione (nota storica: Marinaio). Si è quindi arruolato a soli tredici anni nella sua prima ciurma, all'interno della quale si è fatto strada come baleniere (nota storica: Cacciatore), cacciando le gigantesche creature nell'Oceano Mediano. Durante una notte tempestosa, una balena di proporzioni titaniche, potenziata dai fiumi di Orium che scorrono nell'oceano, ha distrutto il suo galeone, facendolo naufragare su un'isola deserta (nota storica: Redivivo). Il nostro personaggio è l'unico sopravvissuto al disastro e dopo quasi un mese, salvato da una nave di passaggio, è tornato a Porto Conidas.

Dopo avere strutturato la vita del nostro personaggio, determinare Obiettivi e Difetti sembra quasi automatico.

Obiettivo: trovare e uccidere la creatura che ha affondato la sua nave e sterminato i suoi compagni.
Difetto: soffre di incubi, tanto che potrebbe non dormire la notte e subire svantaggi per il poco riposo.

Vai alla sezione "Note Storiche"

Obiettivi e difetti

Dopo avere costruito la storia passata del nostro Errante, avremo ben chiari il suo Patrono Divino, il Valore, le sue Origini e le sue Note Storiche. Dall'unione di tutte queste informazioni, il giocatore dovrà ricavare le ultime due caratteristiche narrative necessarie alla creazione del personaggio: **l'Obiettivo** e **il Difetto**.

L'Obiettivo è ciò che il personaggio vuole ottenere.
- Cosa lo spinge ad andare avanti?
- Quando la sua storia potrà dirsi veramente conclusa?

Il Difetto è invece un tratto negativo che proviene dal passato dell'Errante e che influenza il suo presente.
- Un trauma?
- Una fobia?
- Una limitazione fisica?

Per quanto possa sembrare controproducente, invitiamo i giocatori a ideare, concordandolo insieme al Custode, un Difetto molto preciso, che potrebbe svantaggiare anche gravemente il personaggio in certe situazioni. Un personaggio davvero tridimensionale e ben costruito dal punto di vista narrativo non può essere perfetto, proprio come nella realtà. Vivere le sue paure e condividere le sue debolezze renderà sicuramente l'esperienza di gioco ancora più coinvolgente e stimolante, e vi permetterà di creare un arco narrativo degno di essere raccontato!

Obiettivo: Cosa voglio ottenere?

Scegliete un obiettivo in linea con la vostra storia, o con il Patrono del vostro personaggio, confrontandovi con il Custode. Ciò renderà l'avventura coerente con lo sviluppo narrativo che vi aspettate dal vostro Errante.

Difetto: Di cosa ho paura? Perché ho questo limite?

Il Difetto potrebbe essere qualcosa di connaturato al vostro personaggio, qualcosa di completamente scollegato dalla sua storia o un tratto negativo che si è creato nel tempo a causa di una o più vicende. In tutti i casi, cercate di renderlo realistico e di pensare come influirà sul vostro stile di gioco.

Esempi di Obiettivi:
Ottenere una vendetta personale · Trovare un oggetto o una reliquia
Ripristinare un torto · Ritrovare una persona · Guadagnare denaro per vivere una vita tranquilla · Far perdere le proprie tracce ...

Esempi di Difetti:
Soffrire di una terribile paura dell'altezza · Non saper nuotare
Avere un difetto di pronuncia · Avere una pessima memoria
Soffrire d'insonnia · Non saper leggere o scrivere ...

Le Capacità

Le **Capacità** sono abilità speciali che il personaggio possiede e che possono aiutarlo nella sua avventura. Alcune capacità sono **passive** e forniscono bonus costanti a tutte le imprese che l'Errante tenta in un specifico ambito; altre capacità sono **attive** e forniscono ai personaggi la possibilità di eseguire azioni particolarmente complesse, che altrimenti non avrebbero potuto compiere.
Alcune capacità particolari prendono il nome di "Vie" e permettono al personaggio di ottenere più facilmente abilità collegate. Ogni Via viene sbloccata a un certo costo; un personaggio può sbloccare una sola Via, ma potrà comunque apprendere le capacità delle altre spendendo Punti Capacità.

Come ottengo le Capacità?

Le Capacità si ottengono spendendo Punti Capacità (PC) che il Custode distribuisce alla creazione dell'Errante. Inoltre, durante le sessioni di gioco, il Custode può fornire Punti Capacità quando i personaggi superano ostacoli determinanti o compiono azioni degne di nota. Consigliamo al Custode di premiare i giocatori con pochi Punti Capacità per volta (anche uno solo) in occasione di eventi notevoli, così da rendere più coerente la progressione del personaggio.

Importante: i Punti Capacità non si ottengono soltanto uccidendo i nemici, ma anche sfruttando in maniera adeguata la situazione e superando gli ostacoli della storia.
Un Custode può premiare un guerriero che ha vinto uno scontro, o un abile ingannatore che è riuscito a convincere le guardie cittadine della sua finta discendenza nobiliare.

Esempio

Andrea deve decidere come investire i propri Punti Capacità; alla creazione dell'Errante, il Custode gliene ha forniti 12. Andrea vorrebbe creare un Agarlidone particolarmente possente, per sfruttare al meglio uno spadone o un martello da guerra. Per questo motivo, sceglie senza esitazioni di percorrere la Via del Demolitore.



Via del Demolitore

Costo: 4 Punti Capacità
Requisiti: Forza 4+

Sei un devastante assalitore della prima linea, ogni volta che tenti un Colpo Ottimo con un'arma pesante da mischia, come spadoni o martelli da guerra, ottieni 1 Rilancio di un massimo di tre dadi dopo aver visto il risultato.

Questa Via richiede 4 Punti Capacità e come requisito il personaggio di Andrea deve avere un valore di Forza pari o superiore a 4.
Andrea quindi spende 4 Punti Capacità per prendere "Miglioramento Statistica: Forza" così da aumentare la sua Forza da 2 a 4.



A questo punto, Andrea ha tutti i requisiti richiesti e spende altri 4 Punti Capacità per ottenere la Vita del Demolitore.

Come scegliere la propria Via

La maggior parte delle Capacità sono raggruppate nelle Vie; per questo motivo, scegliere la propria Via diventa fondamentale perché, oltre a fornire un bonus con alcune armi o per alcune azioni, la Via determinerà per quali Capacità il personaggio può ottenere uno sconto. Conoscere le Vie disponibili è il primo passo per decidere quali tra queste sono le più interessanti per il nostro Errante.
La grande differenza tra una Via e l'altra saranno un bonus specifico e le Capacità ad essa collegate. Ogni personaggio può intraprendere una sola Via, ma può combinare con essa qualsiasi Capacità.

Un paladino della giustizia potrebbe concentrare tutto sulla Via del Corazzato per diventare un difensore invalicabile, ma potrebbe anche decidere di rinunciare a qualche capacità difensiva per focalizzarsi anche sulla tattica; in quest'ultimo caso, mescolare la Via del Corazzato con "Colpi possenti" (una Capacità del Demolitore) renderebbe il nostro guerriero più pericoloso negli scontri, ma senza rinunciare al suo ruolo di protettore.

per informazioni aggiuntive vedi il capitolo **Apprendere capacità**

Esempio

Andrea ha finalmente aumentato la sua Forza e sbloccato la Via del Demolitore. Ha speso in totale 8 PC dei 12 forniti dal suo Custode nel momento della creazione. La Capacità "Colpi possenti" appartiene alla sua Via, pertanto Andrea consumerà soltanto 2 PC a fronte dei 4 normalmente richiesti per apprenderla. Tuttavia, questa Capacità richiede Forza 3 e Vigore 3; Andrea deve quindi spendere altri Punti Capacità su "Miglioramento Statistica: Vigore".



A questo punto, Andrea ha utilizzato 2 PC per aumentare il Vigore e 2 PC per ottenere "Colpi possenti". I suoi PC sono pertanto esauriti. Dovrà guadagnarne altri compiendo missioni in gioco, se vorrà apprendere altre Capacità.

Vai alla sezione "Capacità"

STIRPI DEL MONDO



NEOS



Le cinque Stirpi

Ogni personaggio di Neus possiede una Stirpe, un retaggio d'appartenenza che determina le attitudini e la genetica del suo popolo. Ogni stirpe determina le fattezze del nostro personaggio ma anche i bonus di partenza che influenzano le sue statistiche e i suoi limiti fisici massimi.
Le cinque stirpi di Neus sono:

- Agarlidoni
- Imperiali
- Ormotani
- Selvani
- Telidi

Le Stirpi che abitano Neusmeru sono molto diverse tra loro. Al di là all'estetica, ci sono differenze sostanziali che emergeranno durante il gioco: ogni Stirpe è più abile in certe azioni e possiede vantaggi esclusivi. Inoltre, i Punti Vita variano dall'una all'altra per via della loro evoluzione e della loro discendenza. È essenziale utilizzare la scheda della propria Stirpe per impostare i corretti Limiti Fisici Massimi e Punti Vita.





Stirpe dei novani

Agarlidoni

Gli Agarlidoni discendono dall'antica razza dei Novani che hanno deciso di non fare parte dell'Impero. Dopo la Guerra del Deserto hanno seguito la profetessa Agarlith, fondando il Regno delle Dune. Astuti e temprati dalle avversità, gli Agarlidoni sono un popolo fiero e ambizioso, estremamente legato alle proprie tradizioni e alla storia della propria indipendenza. Il loro dominio è situato nell'estremo sud del continente ed è condiviso con gli Ormotani.

Tratti degli Agarlidoni

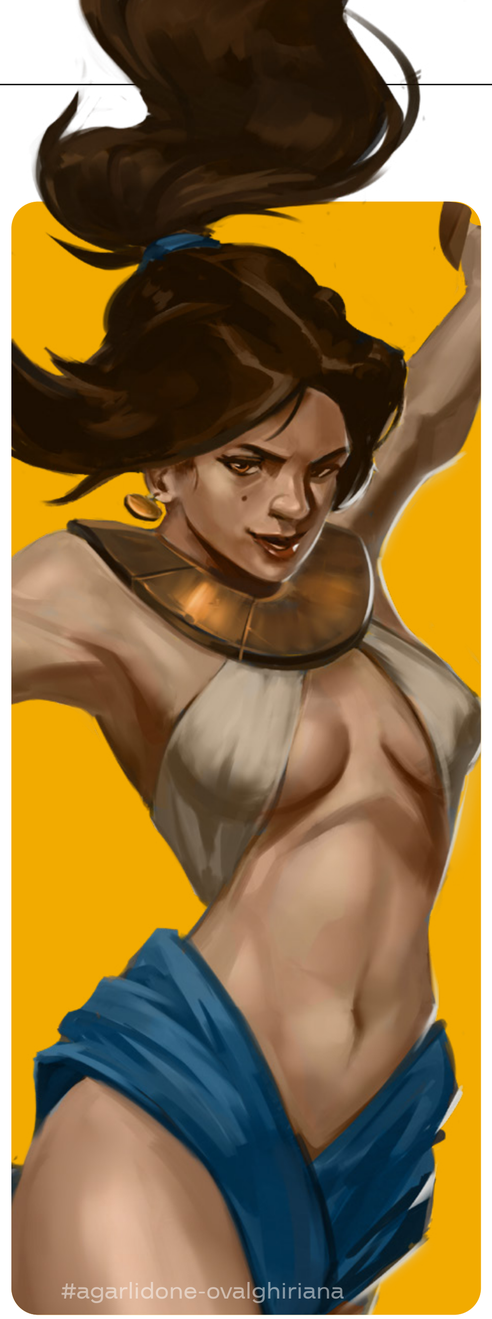
Gli Agarlidoni discendono dai Novani, una delle razze originarie create dal Padre degli Dei. Per questo motivo sono molto simili d'aspetto agli Imperiali, per quanto presentino tratti caratteristici dovuti al clima e all'evoluzione genetica. Vivono nel Deserto di Agarlith e sono organizzati in città libere, che si uniscono sotto un re, conosciuto come il Sovrano delle Dune, solo in caso di guerra o per seguire specifiche legislazioni commerciali.

Gli Agarlidoni hanno capelli scuri e carnagione olivastra. Gli uomini, di solito, portano barbe acconciate in modo differente in base alla loro città, mentre le donne raccolgono i capelli in code o trecce. Vestono tessuti leggeri, adatti al clima del deserto, ai quali abbinano turbanti o mantelli per proteggersi dal sole. Il minerale più comune nelle grotte sotterranee di Agarlith è l'oro delle sabbie, che questo popolo sfrutta da secoli, tanto che sono soliti indossare capi di vestiario placcati di metallo luminoso o rivestiti di polvere dorata.

Nomi agarlidoni:

Gli Agarlidoni possiedono comunemente nomi brevi, di solito composti soltanto da due sillabe. Vivono con grande attaccamento la propria famiglia, di cui onorano il nome, e la città d'origine: non importa che si tratti di una grande città agarlidone o di un villaggio sperduto nel deserto; il loro luogo natio rappresenta sempre un'importante impronta del loro passato. È più che diffusa l'usanza di fare iniziare i nomi agarlidoni con la lettera "A", ma non esiste una regola specifica in questo senso, se non la consuetudine di tramandare tra le generazioni i nomi dei propri antenati.

Esempi di nomi agarlidoni: "Akon" · "Azarh" · "Khor" · "Lith"



Gli Agarlidoni parlano la lingua Moha, ma potrebbero conoscerne altre in base alla loro **Conoscenza d'origine**.

Gli Agarlidoni risiedono principalmente nel Regno delle Dune, sorto nel Deserto di Agarlith. Utilizzano monete di zaffiro e di cristallo, come gli Ormotani.

Altezza media · 1,80 m
Durata di vita media · 80 anni

Cenni storici sugli Agarlidoni

Gli Agarlidoni discendono dai Novani, una delle antiche razze. Sono stati creati dal Padre degli Dei e i loro antenati hanno vissuto nella Valle, il paradiso terrestre, prima di incamminarsi nel mondo di Neusmeru. Quasi tutti gli Agarlidoni discendono da due antichissimi Clan che si unirono per combattere i Cimitani.
Nel 373, Agarlith, capo clan delle Tempeste, si rifiuta di inchinarsi all'imperatore Vanir Novanium e rinnega l'Impero per continuare la Guerra del Deserto contro i Cimitani, che sconfigge, segnandone l'estinzione e acquisendo il dominio sulle sabbie. I pochi Cimitani sopravvissuti verranno graziati anni dopo da Akon I, figlio di Agarlith. Da questo momento il popolo del deserto diviene sempre più forte e numeroso.
Nel 578, gli Agarlidoni devono iniziare a difendere la propria patria dagli attacchi dei Vermipodi, antiche creature che i Cimitani ritenevano aver definitivamente sconfitto, ma che tornano tra le dune con nuove forme e abilità letali. Il conflitto, conosciuto come la Guerra degli Striscianti, dura circa quattro anni, durante i quali i Vermipodi vengono stroncati dall'offensiva di un'improbabile alleato: le Maschere dell'Impero. Risale infatti a questo periodo la stipula di un trattato di pace tra Lith, sovrana delle Dune, e l'Imperatrice Dakora, un'alleanza per debellare la piaga dei vermi del deserto.
La guerra successiva esplode dopo un lungo periodo di tranquillità. Nel 651, Akon II degli Agarlidoni firma l'Alleanza delle Stirpi con l'Impero Novano e il Regno Unico Telide con l'obiettivo di conquistare la Giungla e i suoi preziosi fiumi d'Orium. La campagna militare si rivela un fallimento: gli Agarlidoni, rimasti soli nella lotta contro i Selvani, si ritrovano destinati a una lenta sconfitta.

Ai giorni nostri, gli Agarlidoni sono un popolo fiero, legato alle proprie origini e alla terra in cui abitano. Grazie alle loro abilità come combattenti e commercianti, si sono ritagliati un ruolo di primo piano tra le stirpi di Neusmeru. Sono tante le motivazioni che potrebbero spingere un agarlidone a intraprendere la vita dell'Errante: la volontà di mettere alla prova il proprio valore, la superbia, la curiosità di scoprire cosa esiste al di là del deserto o il desiderio di vendetta.

Gli Agarlidoni, ovunque siano nati o cresciuti, mantengono la loro peculiare destrezza, eredità di lunghi anni di guerra, nonché un'innata capacità d'attenzione e perspicacia.

Quando viene creato un Errante agarlidone, bisogna sommare le statistiche specifiche di questo popolo ai valori di partenza del personaggio, dato che ogni agarlidone guadagna un bonus su Agilità e Arguzia.

Agarlidoni
Attitudini statistiche

+1 Agilità

+1 Arguzia





Stirpe dei novani

Imperiali

Gli Imperiali sono la stirpe più numerosa di Neus. Come gli Agarlidoni, anche loro discendono dai Novani, una delle razze creata dal Padre degli Dei. Controllano il regno più vasto del mondo, diviso in feudi fedeli all'Imperatore Gharmon II. L'Impero si estende per tutta la parte centro-settentrionale del Continente Novano e governa anche un piccolo feudo nella Giungla.
Orgogliosi della loro storia e del loro regno, gli Imperiali sono una potenza globale, pronti a far valere la giustizia con la forza della spada.

Tratti degli Imperiali

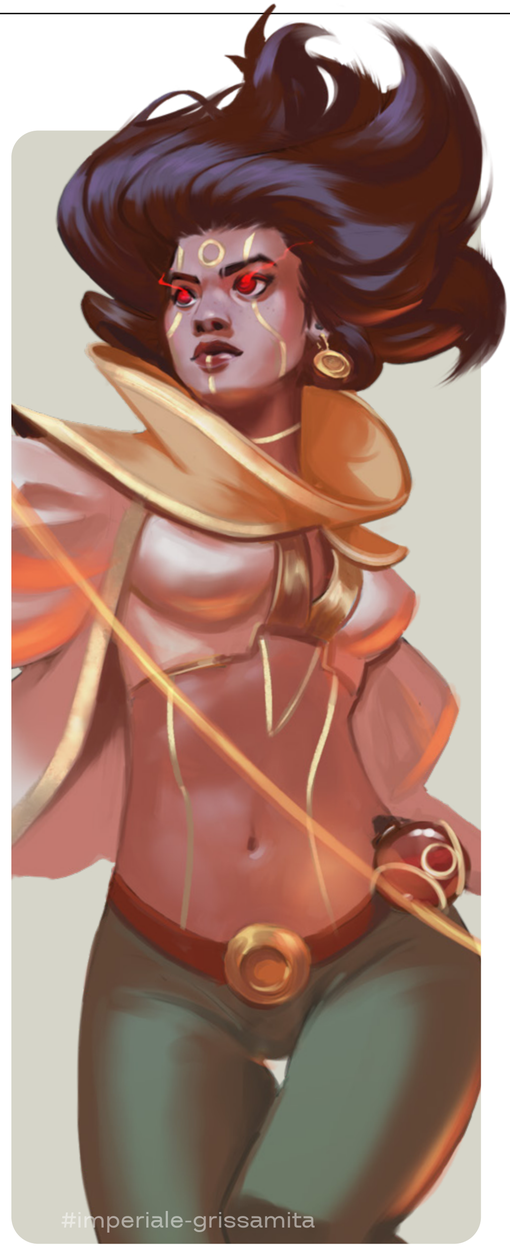
Gli Imperiali, come gli Agarlidoni, discendono dall'antica razza dei Novani, il che spiega la grande somiglianza tra le due stirpi. Gli Imperiali si sono insediati nella zona centro-settentrionale del Continente Novano e confinano a sud col Deserto di Agarlith. Il loro regno è diviso in feudi, ognuno comandato da un Lord del Consiglio fedele all'imperatore.

Gli Imperiali hanno capelli di vario colore e una carnagione generalmente più chiara degli Agarlidoni. Gli Imperiali del sud, come i Grissamiti, sono più simili agli Agarlidoni, mentre nell'estremo nord dell'Impero, per esempio tra i Nordiani, si sono mantenuti i tratti delle antiche famiglie: carnagioni molto chiare, visi piatti e occhi più sottili. Per gli Imperiali, i materiali più preziosi sono l'argento e l'oro, che figurano entrambi sullo stemma dell'imperatore; i loro feudi dispongono di moltissime risorse, che l'Impero esporta in tutto il mondo.

Nomi imperiali:

I nomi imperiali sono tra i più elaborati: sono spesso lunghi e complessi, soprattutto nel caso di discendenza da una famiglia nobile e non è raro che si posseggano due nomi. Solitamente, i nomi imperiali maschili terminano con una consonante, mentre quelli femminili terminano con una vocale. Come i nomi maschili, anche quelli di famiglia terminano sempre con una consonante, come "Novanium", "Avirant" o "Edarion".

Esempi di nomi imperiali: "Gharmon" · "Hidark" · "Dakora" · "Serina"


#imperiale-grissamita

Gli Imperiali parlano la lingua Lotha, ma potrebbero conoscerne altre in base alla loro **Conoscenza d'origine**.

Gli Imperiali risiedono principalmente nel Nuovo Impero Novano. Le loro monete sono le corone e i denari imperiali.

Altezza media · 1,80 m
Durata di vita media · 80 anni

Cenni storici sugli Imperiali

Gli Imperiali, come gli Agarlidoni, discendono dai Novani e hanno vissuto sin dalle origini nella Valle, il paradiso terrestre. Quasi tutti gli Imperiali traggono la propria discendenza dai Clan più numerosi del Concilio del Nord, che si unirono per affrontare i Cimitani. Nel 373, mentre gli Agarlidoni proseguirono la Guerra del Deserto, gli Imperiali si ritirarono sotto la guida di Vanir Novanium, l'imperatore incoronato da Morte, il Re dei Nuovi Dei. Il popolo di Vanir marcia verso la zona centro-settentrionale del continente, annettendo i superstiti Novani e ponendo le basi dell'Impero attuale. L'Impero riconosce subito potenzialità e pericoli dell'Orium, regolamentandone l'uso e offrendo feudi e titoli a chi lo beve per accelerare le costruzioni, in cambio di anni di vita. Questo sistema favorì lo sviluppo civile e bellico nei primi anni dell'Impero, ma fu presto interrotto, insieme a ogni privilegio legato all'Acqua Rossa, a causa dei crescenti effetti di invecchiamento. Nel 577, l'Impero si rende conto di stare troppo stretto nei propri confini; perciò l'imperatore arma la sua Flotta d'Oro e salpa alla scoperta del continente oltre l'Oceano: la Giungla. La vera guerra inizierà nel 647, quando l'imperatrice Ophelia ordinerà l'avanzata contro gli Arborei, antiche entità protettrici della foresta sacra, e i Selvani, stirpe nata da ribelli imperiali. Nonostante varie alleanze e trattati, la guerra logora l'Impero, tanto da scatenare una guerra civile: nel 664, Lord Ethos, il Signore di Secta, guida una ribellione e uccide l'imperatore, dando inizio alla Rivolta del Sole. Quattordici anni dopo, il figlio perduto dell'imperatore torna per vendicare il padre: è il primo Eletto e, grazie ai suoi poteri, sconfigge l'esercito dell'usurpatore, riunendo i territori nel Nuovo Impero Novano, fino ai nostri giorni.

Oggi, gli Imperiali sono uno dei popoli più numerosi di Neusmeru e tra le loro fila figurano valenti condottieri, studiosi, soldati audaci ed Eletti, i benedetti dalla magia. Numerosi sono i motivi che potrebbero spingere un Imperiale all'avventura: senso del dovere, ambizione sfrenata, cupidigia per gli antichi artefatti o desiderio di sconfiggere un nemico onorevole.

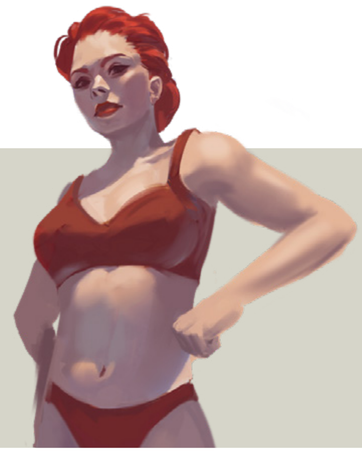
Gli Imperiali, ovunque siano nati o cresciuti, manifestano sempre una particolare resistenza e attitudine per le armature. Sono inoltre abili studiosi nelle arti oriumantiche.

Quando viene creato un Errante imperiale, bisogna sommare le statistiche specifiche di questo popolo ai valori di partenza del personaggio, dato che ogni imperiale guadagna un bonus su Vigore e Istinto.

Imperiali
Attitudini statistiche

+1 Vigore

+1 Istinto





Stirpe degli
Ormotani

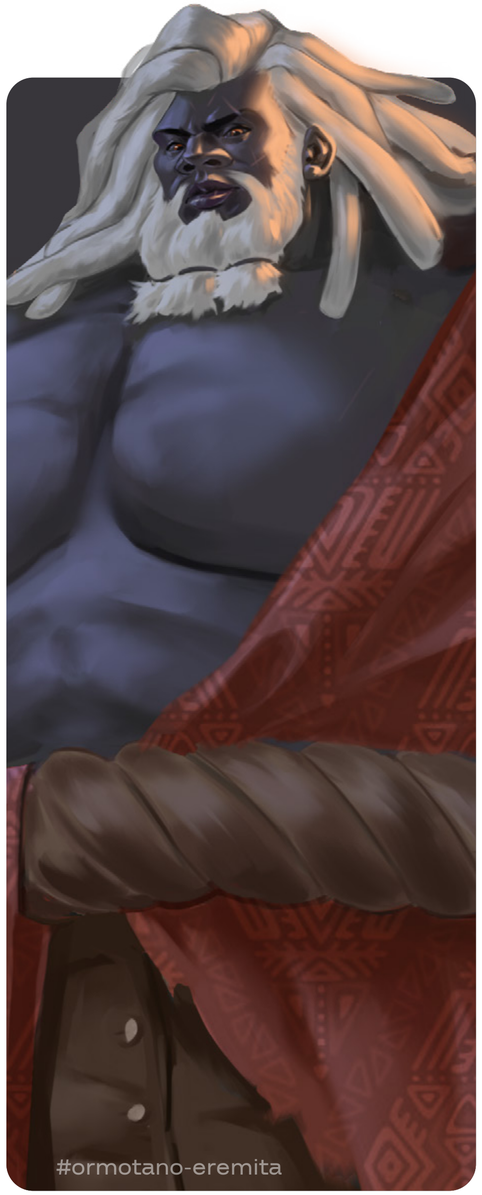
Gli Ormotani sono una stirpe mista, nata dall'unione degli Agarlidoni e degli, ormai estinti, Cimitani. Sono la stirpe più possente del mondo di Neus, nonché alleati affidabili degli Agarlidoni, con cui dividono il Regno delle Dune. Nonostante discendano dalla stirpe più brutale di sempre, gli Ormotani sono spesso placidi e meno guerrafondai di quanto la loro stazza farebbe presumere.

Tratti degli Ormotani

Gli Ormotani discendono dai fondatori di Eremo, il loro feudo nel Deserto di Agarlith, che condividono con gli Agarlidoni, loro storici alleati. Eremo fa parte del Regno delle Dune, anche se possiede una travagliata storia d'indipendenza. Per quanto autonomi, rispondono allo stesso sovrano degli Agarlidoni, ma solo nelle medesime circostanze degli altri feudi del deserto.

Gli Ormotani sono la stirpe più possente del mondo: superano facilmente i due metri d'altezza e la loro forza fisica è rinomata anche nell'Impero. La loro pelle è di colore grigio antracite con alcune variazioni sul blu e i loro capelli, solitamente raccolti in trecce o dreadlocks, sono sempre di un grigio chiarissimo o bianchi. Come gli Agarlidoni vestono leggeri e hanno una particolare predilezione per l'oro. Inoltre, nella zona di Eremo è presente un minerale molto raro, l'Ossidiana desertica, che gli Ormotani lavorano facilmente grazie alla loro forza e che viene utilizzato per le difese cittadine, armi ed armature. Tutti gli Ormotani possiedono la Capacità innata "Pelle rinforzata".

Nomi ormotani:
I nomi ormotani sono semplici, come quelli agarlidoni, e spesso dal suono gutturale. Nei nomi maschili degli ormotani prevalgono le vocali "o" e "a", mentre in quelli femminili le vocali "i" e "e". I nomi maschili terminano di solito in "k" o "r", mentre quelli femminili in vocale. Gli Oromotani condividono con gli Agarlidoni l'attaccamento al proprio nome di famiglia e alla propria città d'origine.
Esempi di nomi ormotani: "Domak" · "Kato" · "Ikira" · "Dera"



Gli Ormotani parlano la lingua Moha, ma potrebbero conoscerne altre in base alla loro **Conoscenza d'origine**.

Gli Ormotani risiedono principalmente nel Regno delle Dune del Deserto di Agarlith. Utilizzano monete di zaffiro e cristallo, come gli Agarlidoni.

Altezza media · 2,20 m
Durata di vita media · 70 anni

Cenni storici sugli Ormotani

Gli Ormotani sono una stirpe mista, nata dall'unione di Agarlidoni e Cimitani dopo gli anni della Guerra del Deserto. Nel 373, dopo la Strage di Odarma, che segna la vittoria di Agarlith e dei suoi seguaci, un cimitano di nome Ormogar guida nel deserto un manipolo di sopravvissuti per cercare un luogo dove vivere in pace. Questi Cimitani rinnegati fondano la città di Eremo nell'estremo sud del Deserto e vivono separati da tutti fino a quando, molti decenni dopo, verranno ritrovati da Akon I, discendente di Agarlith. Ormogar, il Senza-Morte, anche noto come il Cimitano maledetto, rimane la guida di questo popolo pacifico per 145 anni e diviene l'ultimo della sua specie ancora in vita. Nel corso dei secoli, i Cimitani si uniscono agli Agarlidoni, dando vita a una nuova stirpe: gli Ormotani. Nel 518, stanchi delle pressioni commerciali da parte del Regno delle Dune, gli Oromotani scendono in battaglia per la prima volta; dopo una lunga marcia di protesta verso la città di Dorom, si scontrano con gli Agarlidoni, il cui sovrano, tuttavia, ne riconosce la forza e la resistenza; considerandoli più utili come alleati che come nemici, gli Agarlidoni allentano le pressioni commerciali e riconoscono Eremo come "Città Libera" al pari degli altri feudi del Regno. Tuttavia, prima dell'accordo, Ormogar, pensando che il suo sogno di pace si sia infranto per sempre, abbandona Eremo per non farvi più ritorno: gli Ormotani conservano i suoi insegnamenti e continuano a rendergli onore, nella speranza che, prima o poi, il Profeta Senza-Morte ritorni a casa. Da questo momento, gli Ormotani si diffondono in tutto il continente, diventando non solo i soldati più possenti e pericolosi dell'esercito agarlidone, ma anche guardie del corpo e mercenari per l'Impero.

Oggi, gli Ormotani sono molto più numerosi di un tempo, anche se rimangono pochi rispetto alle altre stirpi. Ci sono vari motivi per cui un ormotano potrebbe intraprendere la vita dell'Errante: il desiderio di evadere dalla troppo pacifica Eremo, la tentazione di esplorare il mondo, la necessità di aiutare un amico in pericolo o per semplice senso di giustizia.

Gli Ormotani, ovunque siano nati o cresciuti, dimostrano una forza e una resistenza fuori dal comune rispetto alle altre stirpi. Ottengono inoltre l'accesso alla capacità unica "Ormotani: Pelle rinforzata".

Quando viene creato un Errante ormotano, bisogna sommare le statistiche specifiche di questo popolo ai valori di partenza del personaggio, dato che ogni ormotano guadagna un bonus su Forza e Vigore.



Ormotani
Attitudini statistiche

+1 Forza

+1 Vigore



Stirpe dei
Selvani

Rinati magicamente dal Rituale, i Selvani sono creature ibride, originate dalla fusione di Imperiali, o Agarlidoni, con gli animali della Giungla.
I Selvani vivono in simbiosi con la natura e sono divisi in tre tribù. Nonostante possano sembrare selvaggi senza legge agli occhi delle altre stirpi, i Selvani sono un popolo ben organizzato, composto principalmente da uomini e donne che, attraverso il Rituale, hanno trovato una nuova vita e un nuovo scopo.

Tratti dei Selvani

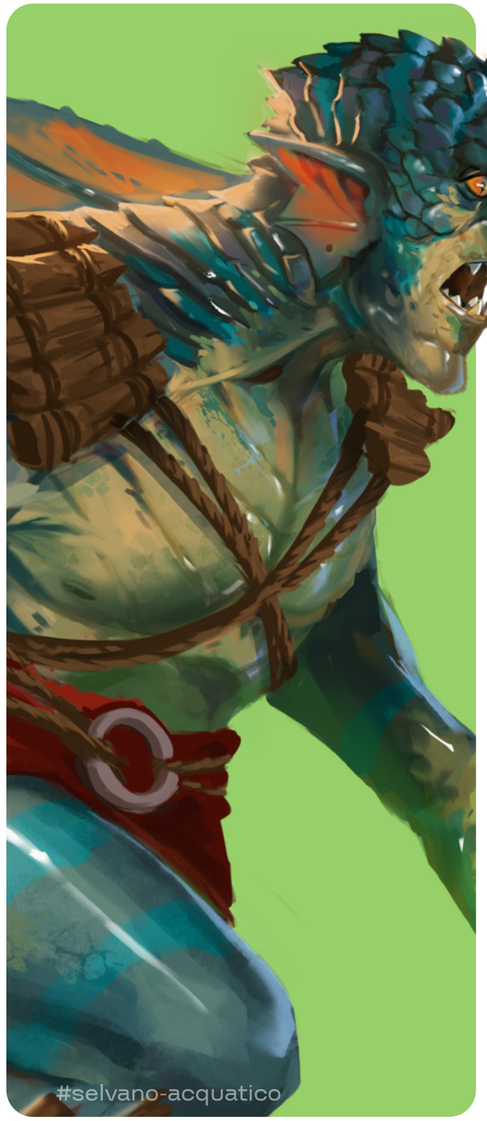
I Selvani si dividono in tre tribù: Acquatici, Felidi e Piumati.
Le tribù sono alleate tra loro e collaborano per la prosperità del popolo selvano ma si gestisono in modo indipendente, frazionandosi in numerosissimi piccoli clan; ognuna di loro presenta tratti distintivi, usanze specifiche e abita in aree differenti della Giungla.

Gli **Acquatici** sono umanoidi con sembianze di rettili acquatici: la loro pelle è squamata, possiedono mani e piedi palmati, una lunga coda e sono abilissimi nel nuoto. Appartenere a questa tribù fornisce la Capacità innata "Selvani: Predisposizione acquatica".
I **Felidi** sono umanoidi con le sembianze di predatori felini: la loro pelle è ricoperta da pelliccia, possiedono una vista potenziata, una lunga coda e sono agili arrampicatori. Appartenere a questa tribù fornisce la Capacità innata "Selvani: Occhi da predatore".
I **Piumati** sono umanoidi con un lungo piumaggio simile a quello dei pappagalli della Giungla: hanno gambe da uccello e creste colorate al posto dei capelli. Appartenere a questa tribù fornisce la Capacità innata "Selvani: Mantello di Piume".

Nomi selvani:

I nomi selvani possono sembrare molto complessi, ma solo se non se ne conosce la costruzione. Dopo il Rituale, si è costretti a scegliere un nuovo nome, solitamente semplice e composto da poche sillabe. Si mantengono però le prime due lettere del proprio nome di nascita, per non dimenticare il proprio passato e le ragioni che hanno spinto un individuo di un'altra stirpe a diventare un selvano.

Esempi di nomi selvani: "Le'Thora" · "Ak'Deria" · "Te'Magor" · "Di'Felar"



I Selvani parlano la lingua Lotha, ma potrebbero conoscerne altre in base alla loro **Conoscenza d'origine**.

I Selvani risiedono principalmente nella Giungla. Nei loro domini non si utilizza una valuta come negli altri regni, ma si pratica il baratto, lo scambio di incarichi e il lavoro manuale.

Altezza media · 2,00 m
Durata di vita media · 130 anni

Cenni storici sui Selvani

I Selvani sono una stirpe magica, nata dalla fusione di Imperiali, o Agarlidoni, con gli animali della Giungla per mezzo di un antico rituale dei Lemitani, una delle antiche razze, ormai estinte da secoli, praticato grazie all'Orium. Per questo motivo, una volta rinati, i Selvani sono immuni agli effetti di questa sostanza: non possono utilizzarla per tornare in vita e, nel caso fossero stati degli Eletti, perdono le loro facoltà magiche. Il luogo del Rituale è sconosciuto alle altre stirpi e si dice che sia così ben nascosto che solo un Selvano possa raggiungerlo.
Nati da alcuni rivoltosi durante la Guerra della Giungla, i Selvani combattono per decenni contro l'Alleanza delle Stirpi, che riunisce per la prima volta le tre maggiori potenze di Neusmeru, intenzionate a conquistare il nuovo continente. A volgere le sorti dello scontro sono i Telidi, che abbandonano l'Alleanza e forniscono armi ai Selvani, permettendo al popolo della Giungla di resistere alle forze dell'Impero e del Regno delle Dune. Finalmente, nel 690, viene firmata la Pace dei Selvani, che sancisce la fine del conflitto.
Tuttavia la strada per l'integrazione dei Selvani nel mondo è ancora lunga, nonostante la tregua tra i regni resista. Questa stirpe ibrida è mal vista al di fuori del continente selvaggio e trova nei Telidi gli unici amici. Nelle corti imperiali, i Selvani, anche se presenti, vengono raramente considerati al pari dei Novani e nel Deserto è ancora forte il dolore per la guerra e per le innumerevoli vittime agarlidoni.
Il rituale dei Selvani allunga la vita e fornisce un corpo nuovo e giovane, costituendo una tentazione interessante per i vecchi guerrieri e i ricercati del Continente che vogliono costruirsi una nuova vita ma rende anche sterili e i Selvani sono in costante lotta per mantenere viva la propria stirpe.

I Selvani sono rinomati per i riflessi e la versatilità; la vera differenza in questo popolo rimane comunque la tribù di cui si fa parte: in base all'animale con cui il Selvano si è fuso durante il Rituale, le sue attitudini cambiano.

Quando viene creato un Errante selvano, bisogna sommare le statistiche specifiche di questo popolo ai valori di partenza del personaggio, dato che ogni selvano guadagna un bonus su Istinto e su una statistica a sua scelta, oltre a guadagnare un ulteriore bonus per la tribù di cui è membro.

Selvani
Attitudini statistiche

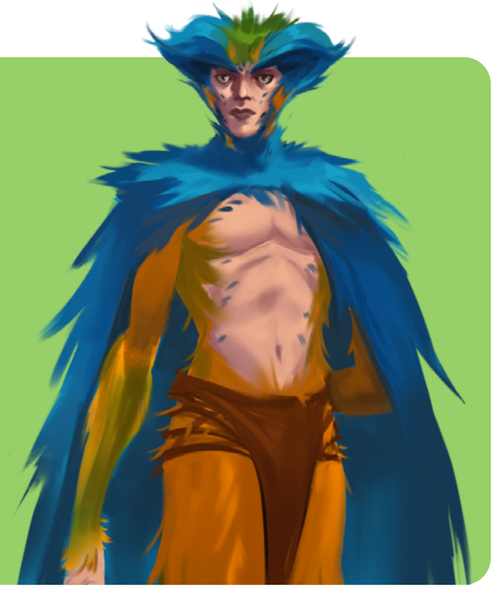
+1 Istinto

+1 Statistica a scelta

Acquatici: ***+1 Vigore***

Felidi: ***+1 Agilità***

Piumati: ***+1 Precisione***





Stirpe dei Telidi

I Telidi sono una stirpe mista nata dall'unione di antichi popoli e frutto di un'ancestrale alleanza. Sono la stirpe ibrida più numerosa e regnano circa su metà del Continente Telide, in eterno conflitto con le malvagie creature che lo abitano. I Telidi sono gli abitanti più geniali di Neusmeru, riuniti sotto il Regno Unico Telide, un'alleanza di città indipendenti fedeli a Giddam E'Thai, l'Unico Re.

Tratti dei Telidi

I Telidi discendono dalle antiche razze degli Atlani e dei Tarani, e sono i più intelligenti di Neusmeru, ma risultano fisicamente più deboli di tutte le altre stirpi. Sono riuniti in un'alleanza che costituisce il Regno Unico Telide, governato dall'Unico Re. Nonostante presentino leggi tra loro differenti, tutte le città sono generalmente amministrate dalle camere dei Votati dal Popolo e dei Signori del Regno.

I Telidi sono molto piccoli: mediamente raggiungono il metro d'altezza, hanno solo quattro dita per mano e la loro carnagione è di un grigio slavato, segnata da macchie cutanee violacee di varie forme; i loro occhi sono grandi, neri e privi di sclera. Tra tutte le stirpi sono la meno resistente e in passato hanno faticato a sopravvivere nelle inospitali terre del loro continente; ad oggi, tuttavia, sono uno dei regni più stabili di Neusmeru e i loro studi hanno dato origine ai più grandi prodigi scientifici della storia. Generalmente i Telidi vestono lunghi abiti di sete raffinate; i più ricchi si adornano con drappi colorati o piume di uccelli rari. Solo i Telidi hanno accesso alla Capacità innata "Telidi: Bersaglio piccolo".

Nomi telidi:

I nomi telidi, come da eredità dei loro antenati tarani, presentano sempre una lettera doppia, che può essere tanto una consonante come una vocale; nel secondo caso, la lettura non cambia, ma il suono della vocale risulta allungato. Nei loro nomi sono comuni le "h" e il suffisso "-s", un tratto tipico dei loro avi atlani. Queste regole valgono anche per i nomi delle loro città.

Esempi di nomi telidi: "Dimmhas" · "Eethor" · "Amhaarin" · "Tirdellis"



I Telidi parlano la lingua Tharat, ma potrebbero conoscerne altre in base alla loro **Conoscenza d'origine**.

I Telidi risiedono principalmente nel Regno Unico Telide. Le loro monete sono le trine e i fiori del regno.

Altezza media · 1,00 m
Durata di vita media · 100 anni

Cenni storici sui Telidi

I Telidi sono una stirpe mista, nata dall'unione degli Atlani e dei Tarani, due delle antiche razze. I piccoli e deboli Tarani erano i più geniali figli di Ornatas, il Padre degli Dei, ma sarebbero stati facile preda di belve e nemici se non fosse stato per la protezione degli Atlani, abili nel controllare gli elementi di Neusmeru. I due popoli formarono l'alleanza più prospera che il mondo abbia mai conosciuto. Tuttavia giunse l'epoca dei dissapori e dell'odio: alcuni Atlani abbandonarono l'alleanza e per anni non si seppe nulla di loro. Nel 355, dall'unione degli Atlani rimasti e dei Tarani nacque il primo Telide e le due comunità andarono sempre più fondendosi tra di loro. Anni dopo, al loro ritorno, gli Atlani puri considerarono questa nuova stirpe un abominio e, spinti dalla brama per l'Orium, marciarono contro i Telidi nella Guerra dei Nuovi Re. Adarius, re degli Atlani, attaccò il cugino Eddars, re dei Telidi, ma l'ingegno della nuova stirpe si rivelò impareggiabile e, nel 389, i Telidi respinsero definitivamente gli invasori. Nonostante decenni passati a migliorare le proprie tecnologie, i Telidi sono ancora bloccati nel loro continente: i mostruosi Incubi che occupano il nord impediscono loro di espandersi e nessuno ebbe il coraggio di attraversare i fiumi rossi dell'Oceano per molto tempo. Finalmente, nel 583, da Rocca Eddars salpa un galeone chiamato Astro del Mare, che raggiunge la Giungla e riunisce i Telidi ai loro perduti fratelli, i Novani. Da questo momento, dopo guerre, sconfitte e alleanze, i Telidi si riaprono al mondo, alla costante ricerca di nuovi alleati per sconfiggere gli Incubi e ampliare le loro conoscenze.

Oggi, i Telidi sono una delle massime potenze del mondo. La loro tecnologia è la più avanzata di Neusmeru e le loro capacità costruttive sono impareggiabili. Sono molti i motivi che potrebbero spingere un Telide verso l'avventura: la curiosità o l'amore per la conoscenza, il desiderio di scoprire nuovi luoghi o antichi artefatti, il miglioramento personale, sia fisico che mentale.

I Telidi, ovunque siano nati o cresciuti, dimostrano la loro intelligenza e il loro acume, dimostrandosi sempre come la stirpe più saggia, attenta e affamata di conoscenza.

Quando viene creato un Errante telide, bisogna sommare le statistiche specifiche di questo popolo ai valori di partenza del personaggio, dato che ogni Telide guadagna un bonus su Precisione e Arguzia.

Telidi
Attitudini statistiche

+1 Precisione

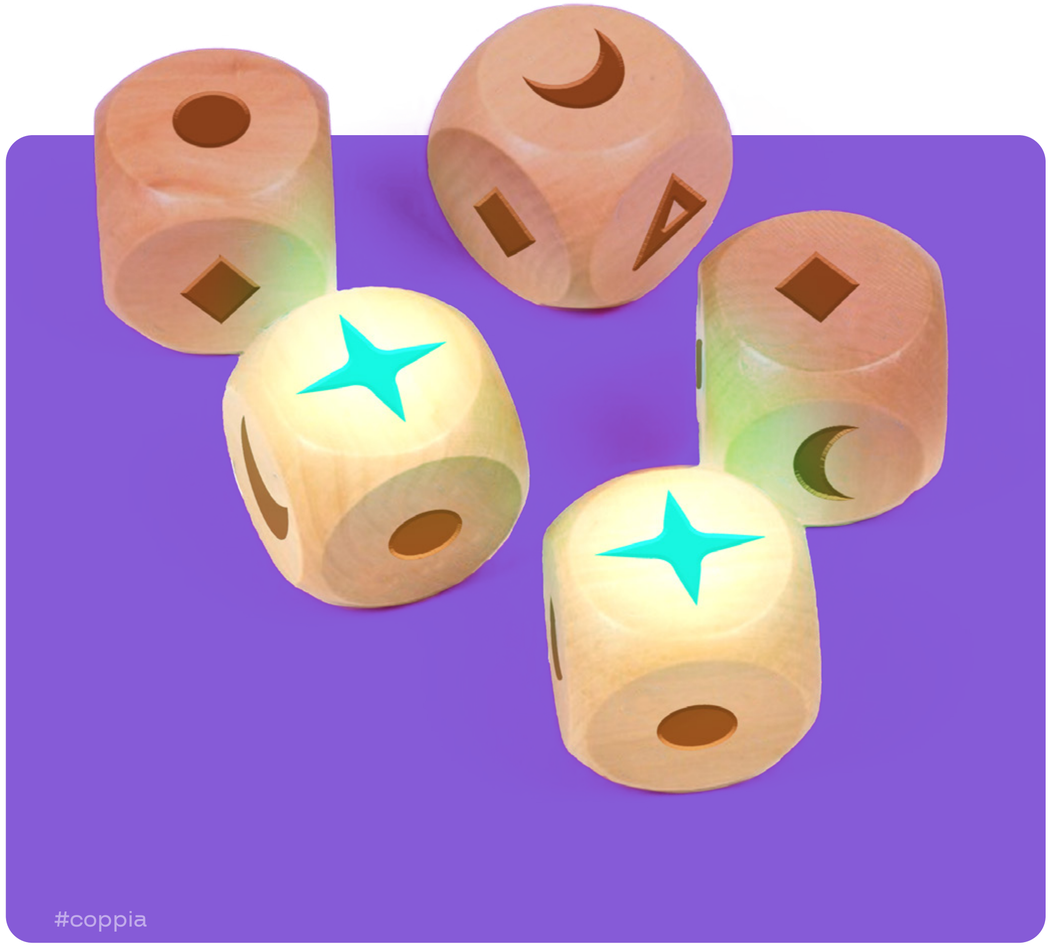
+1 Arguzia



SISTEMA DI GIOCO



NEUS



Giocare a Neus

Il Divine System

Il sistema di gioco di Neus si basa sui dadi a sei facce (da qui in avanti indicati come d6). Per superare le imprese, i giocatori dovranno lanciare i dadi e ottenere il maggior numero di facce uguali. Il sistema di lancio cambia leggermente se si sta esplorando o combattendo, ma su questo torneremo in un secondo momento. A ogni numero del d6 è associata una delle divinità di Neus; nelle pagine che seguono esploreremo i "Doni dei Patroni" per scoprire quali sono i vari bonus che forniscono le varie combinazioni di lancio.

I risultati del lancio potranno essere: **Coppia**, **Doppia Coppia**, **Tris**, **Doppio Tris**, **Quinta** o **Scala Completa**. È il Custode a determinare la complessità dell'impresa e a chiedere agli Avventurieri un risultato coerente con l'azione che stanno cercando di realizzare.

Lanciare con le statistiche

Per tentare un'impresa su Neus il giocatore lancerà un numero di dadi a sei facce (d6) pari al punteggio della statistica associata alla prova. È importante ricordare che ogni faccia del d6 corrisponde ad uno dei Patroni Divini di Neusmeru. Ottenere combinazioni (Coppie, Tris o Quinte) del proprio Patrono, fornirà al giocatore un vantaggio in alcune situazioni particolari; questo viene detto "Dono del Patrono".

1	Patrono **Vendetta**
2	Patrono **Guerra**
3	Patrono **Giustizia**
4	Patrono **Amore**
5	Patrono **Ambizione**
6	Patrono **Pace**

Le imprese filtrano tutte le azioni complesse che i personaggi tentano di fare. Il Custode, tuttavia, può decidere di non sottoporre un personaggio all'impresa se ritiene che il suo punteggio sia già considerevolmente alto. Oppure, potrebbe fornire dei Dadi di Vantaggio, grazie ad una situazione favorevole, per semplificare la prova al giocatore. In ognuno di questi casi il Custode dovrà seguire lo schema:

- Dichiarare l'impresa da compiere.
- Fornire eventuali Dadi di Vantaggio o Dadi di Svantaggio, legati alla situazione della prova.
- Determinare se l'impresa è stata superata e in che modo.

Esempio di impresa

Jesper è un collezionista Imperiale amante dei libri e dei cimeli antichi. Raggiunta la città di Eremo, si accorge che sulla bancarella di un mercante si trova un antico idolo impolverato, una statuetta di Ossidiana desertica scolpita con la forma di un falco.





Scenario 1
Il Custode dichiara che, per quanto l'idolo sia famoso, la Cultura 5 di Jesper non gli permetta di riconoscerlo immediatamente, quindi chiede a Jesper un'impresa di Cultura.
Jesper lancia 5 dadi e ottiene una Coppia.
Il Custode determina che Jesper ha letto qualcosa a riguardo e riconosce l'idolo come originale, ma che non ricorda nulla di specifico sul suo valore.

Scenario 2
Il Custode determina che la Cultura 5 di Jesper è sufficiente per riconoscere la statuetta (ha letto qualcosa a riguardo in un libro) e gli fornisce alcune informazioni. In questo caso, non è stato necessario compiere un'impresa perché il Custode ha valutato che la statistica di Jesper fosse già abbastanza alta. Il giocatore potrebbe quindi chiedere di compiere un'impresa aggiuntiva per ottenere ulteriori informazioni.

Imprese

Attraverso le imprese gli Avventurieri possono tentare di compiere azioni fisiche o mentali complesse sulla base delle loro statistiche. Tuttavia, è importante ricordare che non tutto ciò che si svolge in gioco è filtrato da imprese: un personaggio che sta soltanto camminando o aprendo una porta, non dovrà compiere alcuna impresa per realizzare un'azione così semplice. Ma bisogna comunque ricordare che il terreno sotto i suoi piedi potrebbe franare, oppure la porta potrebbe essere sbarrata: tutte queste informazioni dipendono dal Custode.

Nel sistema di gioco di Neus, le imprese corrispondono a tutto ciò che richiede un minimo di impegno per essere realizzato da parte dell'Avventuriero. Alcune imprese ad alta specializzazione possono essere ritenute dal Custode estremamente semplici per un professionista, ma impegnative se tentate da personaggi inesperti; per questo genere di imprese, il Custode potrebbe basarsi soltanto sulla statistica, senza richiedere un lancio di dadi. Per compiere imprese più complicate, invece, potrebbe essere necessaria una Coppia. Anche di fronte a una prova verosimilmente fattibile il Custode può pretendere che l'Avventuriero ottenga una combinazione di dadi per riuscire a superarla. Infine, ci sono le imprese davvero complesse o quasi impossibili, che possono richiedere combinazioni più difficili da ottenere del Tris.

Difficoltà delle imprese

Compiere le imprese da Avventuriero

Se stiamo interpretando un Errante, potremo essere spesso costretti a metterci alla prova con un lancio di dadi per completare azioni fuori dalla norma. I giocatori, possono infatti, chiedendolo al Custode, tentare di compiere determinate imprese, per esempio per ottenere informazioni o compiere azioni mirabolanti.

> *Es. "Custode, vorrei tentare un'impresa di Carisma per convincere le guardie a scontare leggermente il dazio d'ingresso in città."*

Decidere la difficoltà delle imprese da Custode

Gestire le imprese è una parte fondamentale del ruolo del Custode. È importante premiare i giocatori quando sfruttano la loro statistica primaria, ma dosando questo criterio con realismo. Il modo migliore per affrontare questa meccanica è conoscere a fondo il proprio gruppo di Erranti e prevedere imprese adeguate al loro livello. Avventurieri Erranti, con 8 PC di partenza, avranno mediamente 5 nella loro statistica migliore; impostare molte imprese così complesse da richiedere Tris e Quinte renderebbe le missioni impossibili da completare. Attenzione! Ciò non significa che bisogna abbassare il livello di complessità generale sacrificando il realismo dell'impresa. Il Custode deve perciò guidare i propri giocatori, descrivendo con accuratezza le imprese sostenibili e quelle più impervie. In questo modo, sarà più facile riconoscere la propria progressione nel momento in cui aumenteranno le statistiche.

Dadi di Vantaggio (DV)

Come spiegato precedentemente, le imprese derivano dal lancio di dadi. Il numero di dadi a disposizione è variabile in base alla statistica del personaggio, ma anche in base alle capacità e alle situazioni.

Alcune **Capacità** o **Conoscenze d'Origine** forniscono Dadi di Vantaggio, permettendo a un Errante di lanciare un numero di dadi maggiore in determinate situazioni. Inoltre, i Dadi di Vantaggio possono essere un premio narrativo che il Custode fornisce se una scena si sta svolgendo in maniera convincente.



Colpi Possenti
Ottieni 1 Dado di Vantaggio quando tenti un Colpo Ottimo con un'arma pesante da mischia.

Esempio Vantaggio - Capacità:
Per esempio, la capacità "Colpi Possenti" fornisce ai personaggi che attaccano con un'arma pesante 1 Dado di Vantaggio, nel caso stiano tentando un colpo Ottimo con quell'arma.

Esempio Vantaggio - Narrativa:
Uno scenario narrativo invece si rivela molto più variabile. Per esempio, in una situazione dove un personaggio sta tentando di sollevare un masso per salvare un bambino incastrato, dovrà utilizzare la statistica Forza. Il Custode può decidere di dare un vantaggio, considerando la situazione favorevole, e offrire 1 Dado di Vantaggio. In questo caso un personaggio con Forza 5 lancerà 6 dadi, semplificando l'impresa.

Dadi di Svantaggio (DS)

Al contrario dei Dadi di Vantaggio, che premiano situazioni favorevoli, i Dadi di Svantaggio sono un ostacolo che il Custode può decidere di imporre agli Erranti o ai PNG in base alla situazione.
Alcune Capacità possono imporre Dadi di Svantaggio, ma è molto più comune lo scenario narrativo in cui, in base all'ambiente e agli avvenimenti, il Custode determina che sia più difficile del normale compiere una certa azione, che rimane comunque possibile. In tutti questi casi il Custode può **fornire 1 o più DV** o **imporre 1 o più DS** in base al realismo della situazione.



Via dello Stratega
... puoi imporre 2 Dadi di Svantaggio ad un nemico a tua scelta.

Esempio Svantaggio - Capacità:
Per esempio, la Via dello Stratega permette di imporre, al costo di un'azione, 2 Dadi di Svantaggio ad un nemico che si è in grado di vedere.

Esempio Svantaggio - Narrativa:
In questo caso, la situazione narrativa è sfavorevole al personaggio: Il Custode determina che il masso è scivoloso, perchè sta piovendo, inoltre, il bambino è incastrato in un modo molto pericoloso. Il masso dovrà essere sollevato in modo estremamente preciso per evitare di ferirlo. Insomma, il narratore vuole complicare la vita al giocatore, perchè reputa che l'impresa sia difficile. In questo caso, il Custode impone 1 Dado di Svantaggio: un personaggio con Forza 5 lancerà 4 dadi, complicando l'impresa.

Narrazione e Combattimento

Durante la narrazione, le imprese si possono presentare in qualsiasi momento in base alle scelte dei personaggi o alle richieste del Custode. L'ambiente e gli NPC in scena innescano o influenzano le imprese narrative che non seguono uno schema predefinito: alcuni eventi potrebbero richiedere numerose o pochissime imprese.
Le situazioni interpretative, infatti, variano in base alla storia, ai personaggi e alla scena in cui sono inserite. Diversamente, le imprese di combattimento hanno dinamiche e risultati ben precisi.

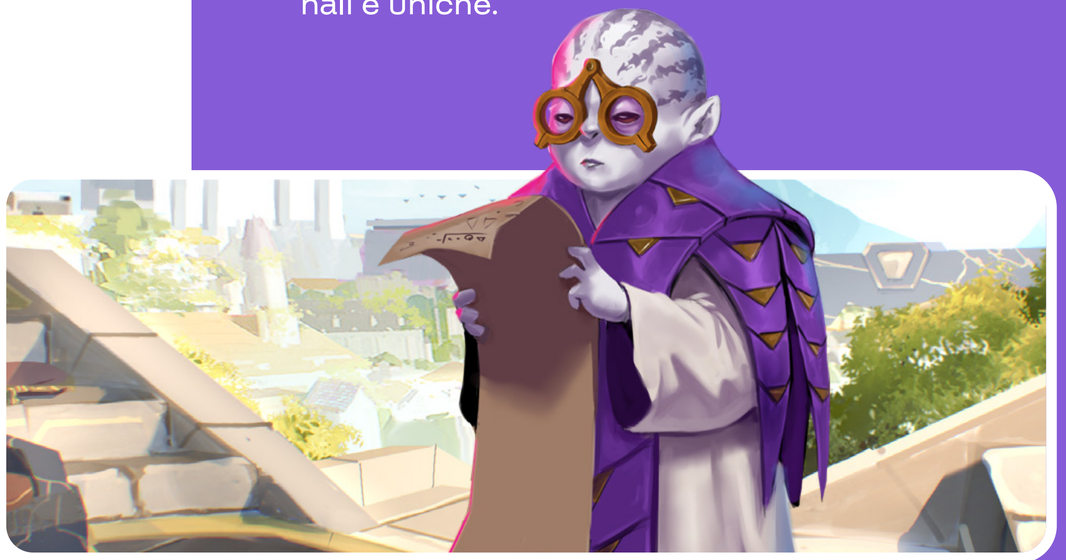
Nella pagina successiva, sono catalogate le varie combinazioni ottenibili con i dadi nel sistema di Neus. Indicheremo il genere di risultato (utile per aiutare il Custode a capire l'esito delle imprese degli Avventurieri nelle parti narrative) e l'effetto ottenuto in combattimento (l'impresa può generare un Colpo Normale, un Colpo Ottimo o un Colpo Critico).

Lo schema è quindi un riassunto dei risultati che possono scaturire da un'impresa narrativa. Il sistema di combattimento, insieme alle modalità con cui i dadi influenzano i colpi eseguiti, sarà invece spiegato nella sezione successiva di questo capitolo.

Per informazioni aggiuntive vedi la sezione **Guida alla battaglia**

La dura vita degli avventurieri

Distribuendo i propri Punti Capacità, i giocatori possono creare molti tipi di personaggi diversi. Privilegiare le statistiche fisiche renderà i combattimenti più semplici, ma complicherà la risoluzione di enigmi, l'osservazione dei dettagli e l'interazione sociale. Il Custode dovrebbe guidare i giocatori nella creazione di personaggi coerenti con le loro intenzioni, sapendo che ogni avventuriero dovrà affrontare sfide impegnative, personali e uniche.

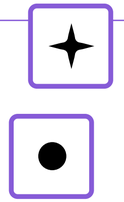


Guida ai risultati

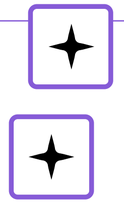
Per tentare un'impresa su Neus, il giocatore lancerà un numero di dadi a sei facce (d6) pari al punteggio della statistica associata alla prova. È importante ricordare che ogni faccia del d6 corrisponde ad uno dei Patroni Divini di Neusmeru: ottenere una Coppia del proprio Patrono fornirà al giocatore un vantaggio in alcune situazioni particolari. Questo viene detto "Dono del Patrono" e verrà spiegato adeguatamente nelle pagine successive.

I risultati da considerare sono:

- **Coppia**
- **Tris**
- **Quinta**
- **Doppia Coppia**
- **Doppio Tris**
- **Scala Completa**

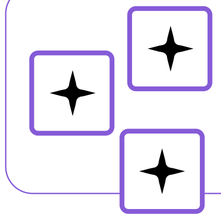


Nessuna combinazione
Fallimento dell'impresa



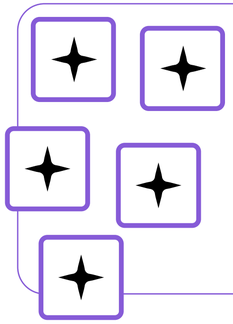
Coppia
Buon risultato

In combattimento corrisponde ad un **Colpo Normale.**



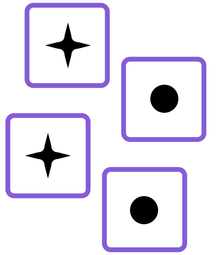
Tris
Ottimo risultato

In combattimento corrisponde ad un **Colpo Ottimo.**



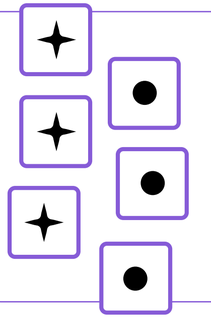
Quinta
Risultato eccezionale

In combattimento corrisponde ad un **Colpo Critico**, che infligge il doppio del Colpo Ottimo e non richiede di essere dichiarato.



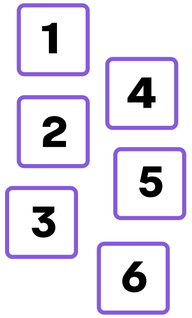
Doppia Coppia
Ottimo risultato

In situazioni narrative corrisponde al risultato di un **Tris**, mentre in combattimento è considerato una normale Coppia a meno che non si posseggano Capacità con effetti che citano la Doppia Coppia.



Doppio Tris
Risultato eccezionale

In situazioni narrative corrisponde al risultato di una **Quinta**, mentre in combattimento è considerato un normale Tris.



Scala Completa
Risultato eccezionale

Se lanciando 6 o più dadi si ottengono 6 facce diverse il risultato corrisponde ad una **Quinta**, sia in combattimento che in situazioni narrative; inoltre, fa guadagnare 1 Punto Karma positivo al personaggio.

Rilancio

Alcune Capacità, o Vie, forniscono un bonus particolare ai giocatori: il Rilancio. Se si possiede una capacità che prevede il Rilancio si potranno lanciare nuovamente un numero di dadi indicato dopo aver visto il risultato. Questo genere di capacità offre un particolare beneficio perché, diversamente dai Dadi di Vantaggio, si ottiene la possibilità di rilanciare mantenendo alcuni risultati.



Via del Demolitore
... ogni volta che fallisci un Colpo Ottimo con un'arma pesante da mischia, come spadoni o martelli da guerra, ottieni 1 Rilancio di un massimo di tre dadi dopo aver visto il risultato.

Esempio Rilancio:
Per esempio, la Via del Demolitore fornisce un rilancio ai personaggi che tentano Colpi Ottimi con le armi pesanti. In questo caso se il nostro Demolitore lanciasse 5 Dadi



ottenendo solo una coppia di 2 fallirebbe il suo Colpo Ottimo, ma, grazie alla sua Via, può rilanciare un massimo di tre dadi. In questo caso, manterrà la Coppia e rilancerà gli altri 3.

Rilancio Completo

Il Rilancio Completo è meno vantaggioso del Rilancio, ma fornisce comunque una seconda occasione. Il Rilancio Completo permette a un Errante che ha fallito un'impresa di lanciare di nuovo tutti i dadi con gli stessi Vantaggi e Svantaggi, annullando il primo lancio. Capacità o Vie che forniscono Rilanci Completi sono utili per ottenere una seconda occasione in situazioni determinanti, ma soprattutto sono utili quando costringono l'avversario a rilanciare un tiro andato bene.



Sfruttare l'armatura
Quando indossi un'armatura con 4 o più Dadi Difesa puoi costringere un avversario ad un Rilancio Completo dopo aver visto il risultato.

Esempio Rilancio Completo:
Per esempio, la capacità "Sfruttare l'armatura" costringe l'avversario ad un rilancio completo nel caso si possegga un'armatura con 4 o più Dadi Difesa. Facendo un esempio, un avversario potrebbe essere riuscito in un colpo estremamente fortunato ottenendo un Colpo Critico. In questa situazione, il giocatore in difesa è protetto da un'armatura con 4 Dadi Difesa e questo vuol dire che, nella situazione più fortunata, bloccherà solo 2 ferite. Far rilanciare tutti i dadi all'avversario diventa molto vantaggioso.

Doni degli Dei

I Patroni divini sono le guide morali dei nostri personaggi. Ognuno può interpretare il loro volere in modo personale, ma ogni Scintilla divina di Neus è legata ad una serie di valori. È corretto scegliere il proprio Patrono in base a come vogliamo giocare il nostro personaggio, sia dal punto di vista delle statistiche, sia in base al suo valore di riferimento.

Le Scintille, i divini di Neusmeru, sono responsabili della "Nascita Destinata". Per questo, ogni personaggio possiede un Patrono divino, attribuitogli in base al suo mese di nascita, che guiderà il suo gioco e la sua interpretazione. Nel sistema di gioco le Scintille sono importanti per due motivi principali:

- Ogni Patrono fornisce un bonus ad una statistica dell'Errante;
- Ogni Patrono offre un Dono.

Come funzionano i Doni degli Dei?

I Doni si ottengono quando un personaggio sta compiendo un'impresa, nel momento in cui, qualunque sia il risultato dell'impresa, all'interno di questa appare una **Coppia di Patrono**, facendo ottenere al personaggio un "Dono" dalla sua divinità guida.
Riassumiamo i Doni nella tabella a fianco, si troveranno anche nella pagina dedicata al singolo Patrono.

Il Dono di Morte

I Doni sono riassunti nella tabella a fianco, e si troveranno poi anche nella pagina dedicata al singolo Patrono.



1

Dono di **Vendetta:**

Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **1** in un'impresa di Arguzia o Agilità per sfuggire ad un pericolo, ottieni 2 Dadi di Vantaggio per una singola impresa entro la giornata.



2

Dono di **Guerra:**

Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **2** in un'impresa di Forza o Agilità durante un combattimento spaventi un avversario a tua scelta. Questo perde un'azione durante il suo turno successivo.



3

Dono di **Giustizia:**

Ogni Coppia di **3** che ottieni durante un'impresa che utilizza Dadi Difesa vale come una Doppia Coppia.



4

Dono di **Amore:**

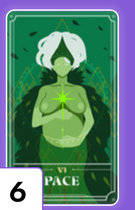
Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **4** in un'impresa puoi donare 1 Dado di Vantaggio ad un alleato per la sua prossima impresa entro la giornata.



5

Dono di **Ambizione:**

Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **5** in un'impresa ottieni 1 Dado di Vantaggio da utilizzare in un'impresa entro la giornata. Non puoi utilizzare più DV ottenuti con questo dono nella stessa impresa.



6

Dono di **Pace:**

Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **6** in un'impresa di Forza o Precisione contro un avversario armato, quest'ultimo viene disarmato. Attaccare quell'avversario il turno successivo, per te, impone 1 Dado di Svantaggio.



X

Dono di **Morte:**

Una volta al giorno puoi cambiare il risultato di un dado con un qualsiasi altro a tua scelta. Il dado può essere tuo, di un alleato o di un avversario. Questo dono è sempre disponibile, una volta al giorno.

Per informazioni aggiuntive vedi la sezione **Patroni divini**

Esempio di narrazione con imprese multiple

Moly è una giovane imperiale di Athemverta, abituata a vivere tra ladri e contrabbandieri. I suoi viaggi l'hanno portata all'estremo sud del continente novano ed ora si trova nella prospera città di Eremo. Moly sta cercando informazioni su un criminale, un truffatore della sua città che ha ucciso suo fratello e che sembra essere arrivato ad Eremo questa mattina. Moly tenta un'impresa di Arguzia per vedere se nota qualcosa, o qualcuno, nell'affollata piazza del mercato.

Moly ha un valore di Arguzia pari a 6, quindi lancia 6 dadi.

Impresa di Arguzia: 1 4 4 2 4 6

Il risultato è ottimo e il Custode descrive a Moly cosa riesce a notare: La piazza è inondata di persone che sembrano provenire da moltissimi luoghi diversi, probabilmente è appena giunta una nave passeggeri nel porto di Eremo. Ti guardi intorno, le bancarelle sono sterminate ma una in particolare attira la tua attenzione. Un venditore ormotano, decisamente imponente, espone sopra un piccolo cassone malmesso un pugnale decorato che riconosci immediatamente: si tratta del pugnale rubato a tuo fratello!

Ora, Moly, molto interessata a recuperare la daga di famiglia, non può permettersi di comprarla, ma vuole tentare di rubarlo al mercante tentando di distrarlo.

Moly descrive come vuole agire:

- Voglio tentare prima di tutto di distrarre l'Ormotano, attirando la sua attenzione con le mie carte da gioco in quanto sono stata abiutata, crescendo per strada, ad usarle per attirare altrove l'attenzione.
- Il Custode chiede un'impresa di Carisma per distrarlo sfruttando questo trucchetto. Moly possiede la Nota Storica "Intrattenitore" che le fornisce 1 Dado di Vantaggio.



Intrattenitore:
[...] Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma per attirare l'attenzione, se stai sfruttando adeguatamente le tue doti da intrattenitore.

1 1 2 4 3

Moly ottiene una Coppia, un discreto risultato ma che potrebbe non essere sufficiente, dipendendo dall'Arguzia del commerciante o da quanto il Custode lo consideri attento alla distrazione. Continuando la scena, in base alla descrizione del Custode, Moly potrebbe proseguire tentando un'impresa di Agilità per rubare il coltello, un'altra impresa di Carisma per scommettere con il commerciante e vincerlo, oppure in chissà quale altro modo.



Guida alla battaglia

Le imprese dei personaggi non servono solo a risolvere dialoghi o compiere azioni. Lanciare i dadi permette anche di determinare la qualità dei colpi durante il combattimento. In Neus, duellare è rischioso, ma agli Erranti capiterà spesso di fronteggiare un nemico. Per questo motivo è necessario addestrarsi adeguatamente e conoscere le armi a propria disposizione per valutare al meglio una situazione di conflitto.


#agarlidone-imperiale

Combattere su Neus

Lo scontro: tra narrazione e dadi

In un GdR, i combattimenti si compongono della narrazione condotta dal Custode e influenzata dai giocatori, e del risultato del lancio dei dadi. Quando si entra in una scena di combattimento, è il Custode a impostare il campo di battaglia e a descrivere la situazione agli Avventurieri, come avviene di solito nei momenti di pura narrazione. A questo punto, in base ai turni di gioco, ogni giocatore compirà delle azioni, dichiarando che tipo di impresa vuole tentare in fase di attacco. Il Custode è il regista della scena collettiva: gestisce i PNG nemici, l'ambiente circostante ed eventuali imprevisti; è quindi fondamentale che il Custode descriva la scena in maniera adeguata e risponda a eventuali domande dei giocatori. Grazie alla costruzione di un'immagine collettiva, sarà più facile per i partecipanti immergersi nella scena e delineare un'ambientazione in cui coordinare le azioni di tutti.

Il turno di squadra

In Neus i turni sono divisi a squadre. Una volta iniziata una scena di combattimento si determina quale "fazione" tra quelle in scontro muove per prima, sommando l'Agilità dei membri della squadra.

Esempio:
Immaginiamo uno scenario semplice: le squadre in combattimento sono due, Eroi e Banditi. Gli Eroi, i nostri giocatori, sono in quattro, e la somma dei loro valori di Agilità è pari a 13. Il gruppo di Banditi invece è composto da 5 manigoldi, e la loro somma di Agilità è pari a 14. In questo caso il gruppo di Banditi muove per primo.

Questo conteggio impone che i gruppi in maggior numero muovano tendenzialmente per primi, ma dipende sempre dall'Agilità complessiva. **Nota:** in caso di pareggio muovono per primi gli Erranti.

Esempio:
Ipotizziamo ora uno scenario più complesso. A scontrarsi sono tre fazioni diverse: Eroi, Banditi e Guardie cittadine. Mantenendo lo stesso gruppo di eroi, i giocatori hanno un valore Agilità complessivo pari a 13, i Banditi pari a 14 e le Guardie pari a 13 (come gli Eroi). In questo caso l'ordine di turno è il seguente:

Per primi muovono i Banditi (con Agilità 14), per secondi muovono gli Eroi (che pareggiano con 13) e per ultimi muovono le Guardie.

Nel caso fossero le due squadre di PNG a pareggiare sarà il Custode a decidere quale gruppo muove per primo.

Turno di squadra condiviso

Le scene di combattimento sono divise in turni che determinano quale squadra agisce per prima. All'interno del proprio turno, tutti i giocatori della squadra agiscono nello stesso momento. All'interno del proprio turno di squadra, ogni giocatore compie due azioni che nel tempo di gioco sono compiute simultaneamente a quelle dei compagni; questo vuole dire che si possono "spezzare" le proprie azioni per coordinare una strategia d'attacco con i propri compagni.

Esempio:
Lork e Kida sono inseguiti dalle Guardie cittadine. I personaggi sono due agilissimi ladri, perciò, nonostante lo svantaggio numerico, muovono prima degli avversari vista la loro Agilità, superiore rispetto a quella dei loro inseguitori.

Durante il loro turno di squadra, Lork e Kida hanno due azioni a testa, ma possono spezzarle per costruire un'azione comune.

Lork è davanti mentre fuggono, quindi con la sua prima azione decide di tirare la leva che solleva la grata di ferro cittadina per far uscire la sua compagna. Kida lo raggiunge mentre il portone si sta sollevando e usa la sua prima azione per scivolare sotto ed uscire. A questo punto Lork usa la sua seconda azione per uscire a sua volta. Sono entrambi salvi, ma il portone è ancora sollevato. Kida quindi utilizza la sua seconda azione per tentare un'impresa con l'arco e colpisce la leva per sbarrare la strada alle guardie.

Le azioni durante il turno

Come indicato precedentemente in ogni turno di squadra il gruppo muove insieme, ma ogni personaggio ha due azioni a disposizione.

Un personaggio, due azioni

Ogni Errante può compiere due azioni per ogni turno; queste sono divise in quattro categorie principali, così da aiutare giocatori e Custodi a progettare il proprio turno: Movimento, Attacco, Utilizzare un oggetto, Altro. La maggior parte di queste azioni non richiede nessuna impresa da parte dei giocatori e viene svolta semplicemente indicandone le conseguenze, diversamente per quando si tenta un attacco dove ogni giocatore deve compiere un'impresa.

Compiere un'impresa di Attacco

Quando un giocatore tenta di attaccare, utilizzando un'arma o la magia, dovrà indicare il tipo di Colpo che vuole eseguire. Ogni arma o attacco magico avrà indicato un valore di **Colpo Normale** e uno di **Colpo Ottimo**. Per colpire un avversario con un Colpo Normale è necessario ottenere una Coppia; diversamente, per un Colpo Ottimo, è necessario ottenere un Tris. Consulta la sezione "Guida ai Risultati" (pag. 54) per maggiori dettagli.
Nota: Ogni giocatore in fase di attacco deve dichiarare il tipo di Colpo che sta tentando di eseguire prima di lanciare i dadi. Perchè nel risultato si terrà conto solamente di quanto dichiarato. Nel caso un giocatore dichiari un Colpo Normale, lanciando 5 dadi, potrebbe ottenere anche un Tris, ma avendo dichiarato un Colpo Normale eseguirà quello, allo stesso modo se si dichiara un Colpo Ottimo ma si ottiene solo una Coppia il Colpo è da considerarsi fallito.



Movimento

Un personaggio si può spostare di 8 metri, corrispondente a 5 caselle nel caso si utilizzasse una griglia di gioco.



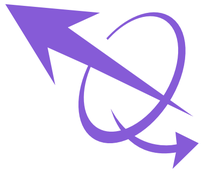
Attacco

Un personaggio può tentare un Colpo contro un'avversario utilizzando un'arma o la magia oriumantica, dichiarando che tipo di Colpo sta tentando tra Normale e Ottimo.



Utilizzare un oggetto

Un personaggio può utilizzare un'oggetto, come prendere una fiala d'Orium e berla, tentare di curare un alleato con delle bende mediche, aprire una porta, tirare una leva ecc...



Altro

Infine, un personaggio può compiere azioni particolari come estrarre un'arma per utilizzarla, sfruttare una capacità, lanciare un oggetto ad un alleato, aprire una porta ecc...

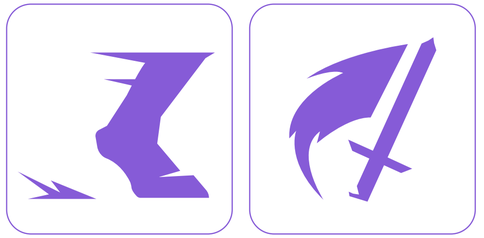
Svolgere il proprio turno

Durante il proprio turno, si possono combinare le azioni nell'ordine che si preferisce, potendo compiere due volte la stessa azione. Per questo motivo, è possibile coprire 16 metri (doppio movimento) se si utilizza tutto il turno per correre, così come è possibile attaccare due volte nel caso in cui non sia necessario spostarsi per colpire il nemico con la propria arma.
Ogni giocatore può decidere come combinare le proprie azioni e, grazie al turno condiviso, può compiere la prima azione, aspettare che gli alleati compiano le loro e poi terminare il turno svolgendo la seconda. Gli avversari, controllati dal Custode, possono coordinarsi nello stesso modo e hanno a disposizione le stesse azioni degli Erranti.

Condizioni particolari

Possono verificarsi condizioni particolari in cui al personaggio non sia consentito eseguire determinate azioni. Per esempio, se il personaggio è legato, non potrà compiere azioni di movimento finché non sarà stato liberato, oppure, in caso il personaggio sia stato accecato, non potrà compiere azioni di attacco. Un caso particolare è il Dono di Guerra: questo Patrono spaventa un avversario quando si ottiene il suo Dono. In questo caso, il personaggio "spaventato" perde un'azione durante il suo prossimo turno.
Questo genere di condizioni sono situazionali e derivano dall'impostazione dello scenario, dall'ambiente e dagli avvenimenti. È sempre bene che il Custode descriva al meglio ciò che avviene per gestire le eventuali condizioni che influenzano i giocatori o i PNG.

Alcuni esempi di combinazioni



Movimento e Attacco

Il personaggio si muove per raggiungere un avversario (entro gli 8 metri da lui), utilizzando la seconda azione per tentare di colpirlo.



Oggetto e Attacco

Il personaggio decide di bere una fiala d'Orium, utilizzando la seconda azione per tenare di colpire un avversario (se il bersaglio si trova all'interno della gittata dell'arma, non è richiesto un movimento per attaccarlo).



Attacco e Attacco

Il personaggio sta puntando ad un nemico entro la gittata della sua arma, quindi tenta un'impresa percolpirlo; dopodiché, ne tenta un'altra, contro lo stesso avversario o contro uno diverso (sempre che il bersaglio si trovi all'interno della gittata dell'arma).

Le Reazioni

Ogni personaggio ha due azioni durante il proprio turno, potendo tuttavia agire anche durante il turno delle squadre avversarie attraverso le Reazioni. Le Reazioni sono movimenti, o attività minime, che si compiono durante il turno degli avversari.

Una reazione per ogni personaggio

Ogni giocatore ha a disposizione **una sola Reazione**, dopodiché dovrà aspettare il suo prossimo turno per compierne un'altra. Questo significa che se per esempio le squadre che si stanno scontrando sono tre, un Errante potrà utilizzare la sua Reazione una sola volta nel turno di una delle due squadre avversarie.

Le Reazioni sono:

- Utilizzare uno scudo per proteggersi da un colpo avversario.
- Attaccare un personaggio che si muove di fianco a noi entro la portata della nostra arma da mischia.
- Utilizzare una capacità che richiede una Reazione.
- Rispondere ad un personaggio che ha parlato.
- Tentare di prendere un oggetto che passa vicino al nostro personaggio.

Le Reazioni possono essere diverse in base allo scenario. Sarà compito del Custode determinare se è possibile utilizzare una Reazione per determinate scene complesse.

Esempio Azione e Reazione

Esaminiamo una scena di combattimento per capire le Azioni e le Reazioni dei personaggi in gioco. Scoppia una rissa in taverna. In base all'Agilità di squadra i primi ad agire sono Lork e Kida, poi il gruppo di avventurieri sconosciuti composto da Norman e Tim.

Turno degli Eroi (Lork e Kida)
Lork utilizza un'azione per estrarre il coltello che teneva nascosto nella giacca, e con la sua seconda azione tenta un'impresa di Carisma per evitare la rissa.

- Lork - Carisma fallisce "Vi prego, calmiamoci e affrontiamo tutto in maniera civile".

REAZIONE - Avventurieri nemici (Norman)
Norman è un avventuriero piuttosto iracondo e se l'è presa particolarmente per una battuta di Lork. Decide quindi di utilizzare la sua Reazione per rispondergli "Ti sbudello! Altro che maniera civile"

- Questa Reazione si è svolta nel turno degli Eroi, quindi è ancora il turno di Kida, che, notando la cocciutaggine dei popolani, decide di tentare un'impresa con l'arco, dichiarando un Colpo Normale. Kida - Impresa con l'Arco - Precisione.

REAZIONE - Avventurieri nemici (Tim)
Tim, il bersaglio di Kida, è equipaggiato con uno scudo, per questo decide di utilizzare la sua Reazione per guadagnare difese contro la freccia di Kida. Da qui ha inizio il combattimento...

I Dadi Difesa

Per colpire gli avversari i giocatori tenteranno delle imprese con le proprie armi e, in base al successo di quanto dichiarato, infliggeranno delle ferite per tentare di sconfiggere i nemici.
Questo però non significa che i personaggi che subiscono l'attacco non possano difendersi. Ogni Eroe, o PNG, possiede dei Dadi Difesa (anche segnati come DD) che sono indicati nella scheda.

Calcolare i Dadi Difesa del personaggio

Ogni personaggio possiede Dadi Difesa forniti da queste tre variabili:

- Metà del valore di Agilità del personaggio (per difetto).
- I Dadi Difesa sommati dei vari pezzi d'armatura.
- Se equipaggiato, i Dadi Difesa dello scudo.

Armatura

DADI DIFESA		
Agilità /2	DD armatura	
DD con scudo (solo una reazione)		

Esempio armatura di Lork

DADI DIFESA		
2 Agilità /2	2 DD armatura	4
DD con scudo (solo una reazione)		5

Esempio:
Lork ha un valore di Agilità pari a 5 (quindi 2 DD per difetto). Indossa un *Farsetto d'Arme* che fornisce 1 Dado Difesa e un *Elmo militare* che fornisce 1 Dado Difesa (totale DD Armatura: 2) e un debole scudo che fornisce 1 Dado Difesa.

Sulla scheda segnerà in questo modo

In base all'esempio, i Dadi Difesa di Lork sono in totale 5. Però attenzione: Il suo scudo (che fornisce 1 Dado Difesa) è utilizzabile solo per le Reazioni, quindi, se Lork lo utilizza per parare un attacco, non potrà utilizzarlo nuovamente su un altro attacco fino al prossimo turno, nemmeno nel caso in cui il secondo colpo provenisse dallo stesso nemico.

Cosa fanno i Dadi Difesa

I DD riducono di 1 le Ferite inflitte per ogni Coppia ottenuta.
Il numero di Dadi Difesa di un personaggio corrisponde a quanti dadi lancerà nel momento in cui viene colpito da un avversario. Quando un personaggio attacca, dichiara un Colpo ed infligge le Ferite relative della sua arma. Il personaggio in difesa, che sta subendo il colpo, lancerà i suoi di Dadi Difesa per ridurre quel danno. La riduzione del danno dipende dalle Coppie ottenute in difesa; i Tris non hanno rilevanza nei Dadi Difesa.

Esempio attacco e difesa:
Tim attacca Lork con una Spada lunga. Dichiara un **Colpo Normale**, ottiene una Coppia e colpisce l'avversario.
Lork usa tutte le sue difese e lancia 5 DD.



Arma di Tim



Dadi Difesa di Lork

Lork ottiene 1 Coppia, quindi riduce i danni di 1 Ferita; il Colpo della Spada lunga infligge quindi solo 1 Danno.

Guida alle armi

Ogni arma in Neus è particolare, pertanto, utilizzare armi diverse cambia notevolmente l'esperienza di gioco del personaggio. Alcune armi variano solamente per i danni inflitti: per esempio una Spada lunga infligge 2 Ferite con un Colpo Normale, mentre lo Spadone con il medesimo colpo infligge 3 Ferite. Molte armi però avranno particolarità uniche in base alla loro origine e da chi vengono utilizzate.

Indicatori delle armi

- **Tipologia:** specifica di che tipo di arma si tratta. Questo indicatore è particolarmente importante siccome molte capacità, o Vie, dei giocatori si riferiscono a tipologie specifiche.
- **Materiale:** specifica di che materiale sia composta l'arma. Questo indicatore è determinante negli scontri contro gli Eletti. I maghi di Neus possono controllare gli elementi e trovarsi ad affrontare un Eletto del Legno con un'arma del medesimo elemento potrebbe diventare un notevole svantaggio.
- **Stile:** specifica che tipo di estetica possiede l'arma. Questa potrebbe risultare riconoscibile da alcune popolazioni o avere effetti unici per chi la utilizza.
- **Statistica:** indica il requisito minimo per utilizzare l'arma, ma, soprattutto, la statistica per le imprese. La *Spada Lunga* richiederà imprese di Forza, mentre la *Lancia* richiederà imprese di Agilità.
- **Particolarità dell'arma:** descrive l'effetto unico di quest'arma, se ne possiede, o eventuali vincoli e requisiti.

Esempi armi da mischia

Spada imperiale

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Imperiale
Statistica · Forza (minimo 3)

Via del Duellante · Corazzato:
Quest'arma ti fornisce 2 Dadi Difesa come fosse uno scudo, solo per parare i colpi di altri armi leggere. Questi Dadi Difesa non sono cumulabili a quelli dello scudo equipaggiato, ma si possono sfruttare come uno scudo secondario.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	3

Lancia

Tipologia · Arma leggera a due mani
Materiale · Legno e Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Agilità (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Quest'arma ha una portata di 2 metri quando si tenta un colpo contro nemici in mischia. Sfruttando questa distanza si ottiene 1 Dado di Vantaggio.
Non è possibile dichiarare un Colpo Ottimo contro nemici a meno di 2 metri.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	5

Esempi armi a distanza

Arco corto

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Legno
Stile · Generico
Statistica · Precisione (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 130m.

L'arco corto subisce 1 Dado di Svantaggio a tutti i colpi contro nemici entro i 2 metri dal tiratore.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	3

Archibugio

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Acciaio e Minarite
Stile · Telide
Statistica · Precisione (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 80m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

Quest'arma emette un leggero bagliore quando un Incubo è nei paraggi.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	6

Guida ad armature e scudi

Le armature e gli scudi forniscono Dadi Difesa che si sommano per aiutare il personaggio a proteggersi con più facilità. L'armatura del personaggio è composta da 4 pezzi: Elmo, Corazza, Bracciali e Calzari. La somma dei Dadi Difesa di questi elementi compone l'armatura complessiva del personaggio.

Tipologie di Armature e Scudi

- **Armature leggere, medie o pesanti:** sono armature con diversi pesi, per questo motivo richiedono una statistica di Vigore variabile. Le armature leggere sono meno protettive, ma spesso forniscono vantaggi; le armature medie aumentano leggermente le difese diventando più ingombranti; le armature pesanti spesso bloccano facilmente i Colpi Normali, a discapito dell'Agilità del personaggio.
- **Scudi leggeri:** sono difese leggere e poco resistenti, ma utili a tutti coloro che hanno una mano libera per impugnare uno scudo. Possono essere anche oggetti difensivi come cappe o reti.
- **Scudi pesanti:** sono difese più pesanti che richiedono un valore medio/alto di Forza per essere utilizzate. Sono scudi resistenti e, seppur possano essere utilizzati solo per una Reazione, rappresentano difese solide in duello.

Esempi armature

Elmo militare

Elmo
Tipologia · Armatura leggera
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 2)

Impone 1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese di Precisione. Fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma con guardie o militari.

Dadi Difesa: 1

Farsetto d'arme

Corazza
Tipologia · Armatura media
Materiale · Cuoio
Statistica · Vigore (minimo 2)

Appare come una semplice veste e fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese per occultare l'armatura.

Dadi Difesa: 1

Armatura	DADI DIFESA	
Agilità /2	DD armatura: 2	2
DD con scudo (solo una reazione)		5

Esempi scudi

Cappa da lato

Tipologia · Scudo leggero a una mano
Materiale · Ferro
Stile · Generico
Statistica · nessuna

Particolarità dello scudo
La Cappa da lato non può essere utilizzata per colpire l'avversario, diversamente dagli altri scudi.

Via del Duellante · Stratega
Se si è equipaggiati con una Cappa da lato e si tenta un'impresa per la capacità *Disarmare*, si ottiene 1 Dado di Vantaggio a quell'impresa.

Dadi Difesa: 1

Scudo militare

Tipologia · Scudo pesante a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Forza (minimo 3)

Via del Corazzato · Stratega
Se questo scudo viene utilizzato in formazione con almeno un alleato entro 1 metro, equipaggiato con un altro scudo pesante, entrambi guadagnano 1 Dado Difesa aggiuntivo fintanto che viene mantenuta la formazione.

Dadi Difesa: 3

Per informazioni aggiuntive su armi, armature e scudi realizzeremo il **Manuale dell'Equipaggiamento.**

Infliggere ferite

Durante il combattimento, lo scopo dei giocatori è infliggere ferite agli avversari, e viceversa. In base alle proprie statistiche e alle capacità ad alcuni giocatori, converrà dichiarare **Colpi Normali** (cercando di ottenere una Coppia come risultato), ad altri invece converrà dichiarare **Colpi Ottimi** (infliggendo molte più ferite con armi che sono particolarmente abili ad utilizzare).
Nella scheda personaggio sono indicate le ferite che l'Errante può incassare: ogni volta che un attacco va a segno è necessario segnare il numero corrispondente di ferite, barrando uno dei pallini come indicatore. Una volta esauriti i pallini disponibili, il personaggio è **morente:** può ancora essere curato dai suoi compagni, a meno che non subisca altri danni o nel caso non venga soccorso entro un'ora.

Esempio indicatore Ferite di un personaggio



Nota: In base alla stirpe di appartenenza, i personaggi hanno un numero di Ferite diverse. Fai attenzione ad utilizzare la scheda corretta per il personaggio che stai utilizzando.

Nota: I Colpi Normali e i Colpi Ottimi da rissa, eseguiti colpendo disarmati, infliggono sempre 1 Ferita, a meno che non si possegga la Capacità "Arti Marziali".

Ferite Gravi

Le Ferite non sono tutte uguali! Dopo aver subito svariati colpi il personaggio verrà affaticato dagli attacchi o da un singolo colpo devastante, raggiungendo le Ferite Gravi. Queste Ferite indicano i punti critici in cui il fisico del personaggio viene messo alla prova.



La prima Ferita Grave

Se il personaggio viene ferito pesantemente e raggiunge il primo indicatore di Ferita Grave, dovrà tentare un'impresa di Vigore e ottenere una Coppia. Nel caso la ottenga, procede normalmente, altrimenti, **perderà un'azione il turno seguente** e ogni turno successivo, finchè non viene superata l'impresa di Vigore (a meno che non si sia curato).



La seconda Ferita Grave

Se il personaggio viene ferito ancora e raggiunge il secondo indicatore di Ferita Grave, dovrà tentare un'impresa di Vigore e ottenere una Coppia. Nel caso la ottenga, procede normalmente, altrimenti, perderà i sensi per un turno (o per quanto indicato dal Custode).

In entrambi i casi, il giocatore con due Ferite Gravi subisce **1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese su Statistiche Fisiche** (Forza, Vigore, Agilità e Precisione).

Curare le Ferite

Dopo aver affrontato un combattimento è normale aver incassato qualche Ferita, per questo utilizzare oggetti curativi o erbe medicinali è utile al gruppo per rimarginare quanto più possibile.
Gli oggetti curativi richiedono del tempo per essere applicati, misurato in Azioni per capire se l'oggetto è utilizzabile in combattimento ed in caso quanto richiede al giocatore.
Inoltre, ci sono due tipologie di oggetti curativi: i più semplici richiedono solo un valore statistico per essere utilizzati mentre quelli più complessi richiedono un'impresa per essere utilizzati.

Siero medicinale	Bende Mediche
Tipologia · Medicazione Tempo richiesto · 1 Azione Statistica richiesta · nessuna	Tipologia · Medicazione Tempo richiesto · 10 minuti Statistica richiesta · Cultura (minimo 2)
Effetti Mangiare il siero medicinale ristora 1 Ferita. Questo siero non può curare le Ferite Gravi.	**Effetti** Applicare le bende mediche ristora 2 Ferite, sia Leggere che Gravi.
	Impresa richiesta **Coppia Cultura**

Il *Siero medicinale* è semplicissimo da utilizzare, basta un'azione per berlo e nessuna statistica minima. Le *Bende mediche*, diversamente, curano più Ferite, ma sono complesse da applicare e non sarà possibile farlo in combattimento; il personaggio che le utilizza dovrà tentare un'impresa di Cultura e ottenere almeno una Coppia. Nel caso l'impresa fallisse l'oggetto verrà consumato e distrutto.

Le Ferite, inoltre, si rimarginano con il tempo: 8 ore di riposo continuative rimargineranno **1 Ferita Leggera** al personaggio, senza necessità di oggetti o cure particolari.

Curare le Ferite Gravi

Le Ferite Gravi sono danni particolarmente pesanti che hanno messo a dura prova il fisico del personaggio; per questo motivo, questo genere di Ferite non si rimarginano autonomamente con il riposo, ma solo se vengono curate da un medico o utilizzando oggetti curativi.

Esempio recupero delle ferite:
Lork è un Agarlidone, dopo un durissimo combattimento ha avuto la meglio sul suo avversario ma ha subito 7 Ferite.



È sopravvissuto per un soffio e con la prossima Ferita cadrebbe a terra esanime. Lork non ha oggetti curativi con sé, il sonno non lo aiuterebbe con la sua Ferita Grave, quindi deve necessariamente dirigersi da un curatore.

Lork potrà riprendersi completamente solo quando farà curare quella ferita da un medico o utilizzando un oggetto adatto.
Finchè non verrà curato in uno di questi modi non potrà recuperare punti vita riposando.

Esempio di combattimento

Ci troviamo in un magazzino abbandonato, quando una coppia di avventurieri, l'Imperiale Ghar e il Felide Di'Lai, si trovano a fronteggiare due criminali, un Ormotano in armatura con mazza e scudo e una agile Agarlidone armata di lancia.

In base alla somma dei valori di Agilità muove per primo il team degli Erranti, quindi Ghar decide di caricare verso l'Ormotano tentando di colpirlo. Di'Lai tenta di fare lo stesso, sperando di atterrare il nemico più grosso per primo.



Ghar e Di'Lai eseguono le stesse azioni nel turno, si muovono per raggiungere l'avversario e poi tentano di colpirlo. **Ghar** possiede la Via del Demolitore e utilizza uno spadone imperiale; dichiara perciò un Colpo Ottimo. Possedendo 5 come valore di Forza lancia 5 dadi; dovrà ottenere un Tris per colpire l'avversario.







Via del Demolitore
... ogni volta che fallisci un Colpo Ottimo con un'arma pesante da mischia, come spadoni o martelli da guerra, ottieni 1 Rilancio di un massimo di tre dadi dopo aver visto il risultato.

Ghar ottiene una Coppia: non è sufficiente, ma grazie alla sua Via può rilanciare un massimo di 3 dadi. Rilancia quindi i 3 che gli rimangono, sperando di ottenere almeno un "1".



Grazie al rilancio, Ghar completa il Tris necessario per il Colpo Ottimo e colpisce. Il suo spadone infligge 5 Ferite.

A questo punto, però, l'Ormotano si difende con i suoi Dadi Difesa. Inoltre, ha anche una Reazione (una sola per turno) e la sfrutta per utilizzare il suo scudo. Grazie alla sua armatura e allo scudo l'Ormotano arriva ad un totale di 7 Dadi Difesa.



L'Ormotano ottiene due Coppie, quindi abbassa di 2 le Ferite inflitte dallo spadone di Ghar e subisce 3 Ferite (invece che 5).

È ancora il turno degli Erranti, Di'Lai esegue le stesse mosse del compagno, ma siccome è armato con una lama curva, tenta un Colpo Normale utilizzando l'Agilità invece che la Forza. Di'Lai ha 5 Dadi di Agilità e ottiene facilmente una Coppia, ma attenzione l'Ormotano può ancora difendersi! Utilizzerà nuovamente i suoi Dadi Difesa, questa volta però non potendo utilizzare lo scudo (perché ha già utilizzato la sua Reazione per difendersi dal colpo di Ghar). Una volta completato l'attacco di Di'Lai il turno degli Erranti è concluso e si passa al contrattacco degli avversari.

Le Vie, le capacità e la narrazione offrono vantaggi nelle prove e migliorano l'esperienza in combattimento. Scegliere quelle adatte al nostro stile renderà il personaggio più interessante da interpretare e usare in combattimento.

Il sistema narrativo di Neus

Il sistema narrativo di Neus è il cardine di tutte le azioni che gli Erranti possono compiere ed è pensato per garantire un'esperienza immersiva. L'approccio narrativo consente agli Erranti e al Custode di vivere in modo tutto nuovo il GDR.
Ad esempio, attaccare cercando un Colpo Ottimo non causa solo un danno maggiore, ma può diventare un'azione degna di essere raccontata in tutta Neus.

Esempio:
Kahl e Flora viaggiano in gabbia da un paio di giorni e attendono il momento giusto per evadere. Quando sono pronti a fuggire una guardia li scopre e devono affrontarla. Essendo in due, e con un totale di Agilità maggiore, i ladri attaccano per primi.

Scena 1 - Sistema non Narrativo
Flora: *"Utilizzo la mia capacità "Via dello Stratega" per dare un Dado di Svantaggio alla guardia nemica e lo attacco cercando un Colpo Ottimo".*

Scena 1 - Sistema Narrativo
Flora: *"Fiancheggio Kahl, daga alla mano, e con delle finte provo a distrarre la guardia. Se noto un'apertura nella sua difesa, uso la mia lama per trafiggerlo con un affondo rapido e preciso".*

Cosa cambia?
Forse stai pensando che non cambia nulla, visto che i dadi si lanciano comunque. In realtà hai inserito lo spunto narrativo, che permette al Custode di guidarti al meglio, rendendo la scena più dinamica e coinvolgente per tutti i giocatori al tavolo.

Scena 2 - Sistema non Narrativo
Custode: *"Lancia i dadi. La guardia è un Corazzato con 7 Dadi Difesa, da cui ne togliamo 1 per la tua capacità. La tua Agilità è pari a 5 e lancerai 5 dadi. Vediamo se riesci nel Colpo Ottimo".*

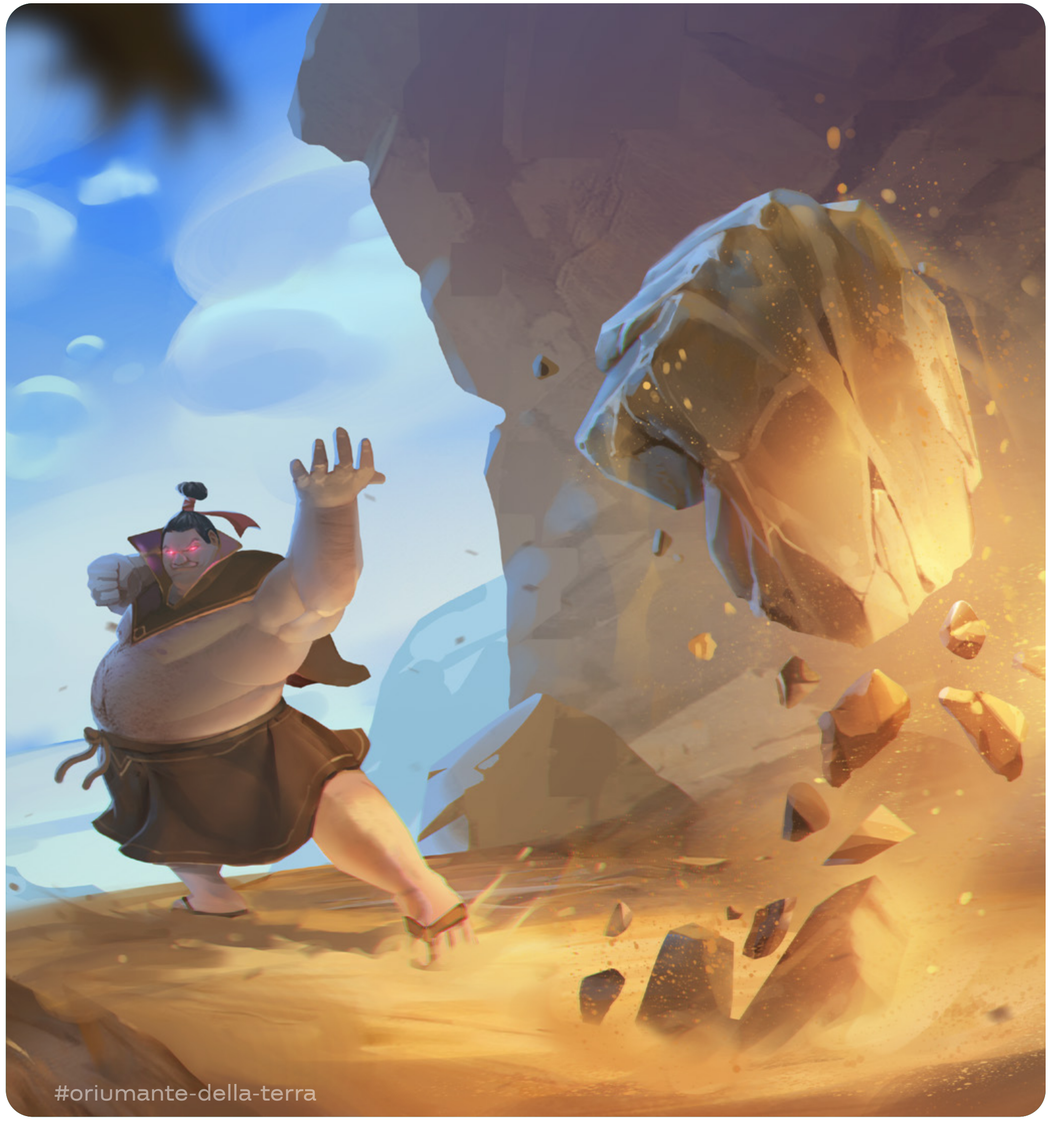
Scena 2 - Sistema Narrativo
Custode: *"Noti che la guardia arranca col piede sinistro. Se lo attacchi in quel punto, la sua difesa sarà meno efficace. Potresti tentare di colpirgli il ginocchio per farlo cadere e avere via libera. Devi ottenere un Colpo Ottimo. Aggiungi un Dado di Vantaggio perché siete due contro uno".*

Esito finale
Nel primo caso si possono al massimo infliggere dei danni, sperando che non vengano ridotti. Poi si svolgerebbero altri turni di combattimento simili. Con il Sistema Narrativo, invece, si sono aperte diverse possibilità: l'Errante ha ottenuto un ulteriore vantaggio, fornito dal Custode, e molto probabilmente la scena si può concludere con la guardia in ginocchio e i furfanti in fuga in un solo turno di gioco.

ORIUM E MAGIA



NEUS



L'acqua rossa

Orium

Orium è il nome proprio della magica acqua rossa che scorre per tutto il mondo di Neusmeru. Universalmente tutti i popoli la conoscono con questo nome, ad eccezione dei Telidi che, più legati alle antiche tradizioni, mantengono il nome di Ornatiir (ossia Sangue di Ornatas, il Padre degli Dei).
L'Orium è una sostanza rivoluzionaria che influenza sia i popoli di Neus che i suoi animali e la sua flora. Famoso principalmente per le sue capacità benefiche, come l'incremento della forza fisica e la possibilità di essere utilizzato per curare le ferite mortali, in realtà, l'Orium possiede in realtà anche numerosi aspetti negativi, tanto che non tutti i popoli di Neus lo accolgono allo stesso modo. Tuttavia, a prescindere dall'idea che si possa avere, l'Orium è una sostanza magica dalle proprietà sconvolgenti, capace di creare nuove specie, alterare i sensi e alimentare i poteri degli Eletti Oriumanti, i maghi di Neusmeru.

Cenni storici sull'Orium

I primi ritrovamenti storici dell'Orium risalgono dopo il Grande Abbandono, il giorno in cui il Padre degli Dei abbandonò Neusmeru. Per questo motivo i Telidi credettero per molto tempo, ed alcuni lo credono ancora oggi, che l'Orium sia in realtà il sangue magico del Creatore.

L'Orium scorre in tutto il creato attraverso lunghissimi fiumi rossi che si intrecciano e dividono, scavando le montagne e attraversando l'oceano senza mai mescolarsi con l'acqua comune. L'impero costruì la propria gloria sull'Orium e sui suoi benefici, sfruttando dei lavoratori che potevano lavorare il doppio più velocemente degli altri bevendo l'acqua rossa, barattando alcuni anni della loro vita in cambio di straordinari potenziamenti fisici. Per centinaia di anni ci furono guerre per il controllo dei fiumi d'Orium, e antichi popoli quasi si sterminarono a vicenda per controllarne le fonti. L'Impero fondò buona parte della sua economia su questa sostanza sfruttandola per armi e lavoratori. Quando poi emersero gli Eletti, Novani che bevendo l'Orium furono in grado di alterare gli elementi, l'egemonia su questo elemento divenne ancora più importante.

Effetti dell'Orium sulle persone:
Un personaggio che beve l'Orium diventa incredibilmente forte e resistente per un'ora, ma **ridurrà permanentemente di 1 i suoi Punti Vita**, segnando in nero la casella sulla scheda. Inoltre ogni volta che si beve l'Orium si **invecchia di tre anni** e si ha una probabilità del **30% di diventare sterili**. Queste conseguenze sono cumulabili e molti lavoratori si fecero pagare molto per bere l'Orium.

Animali che bevono Orium

Come per le stirpi di Neus, anche gli animali nel corso della loro storia sono entrati in contatto con l'Orium bevendolo come fosse acqua comune. Assumendo questa sostanza la fauna e la flora hanno ottenuto diverse alterazioni magiche, cambiando ed evolvendosi. Generalmente un animale che beve l'Orium ottiene gli stessi effetti di un personaggio comune (pag. 76) aumentando le proprie capacità fisiche; tuttavia, può capitare che per generazioni un gruppo di animali beva l'acqua rossa integrandola alla propria alimentazione, subendo delle alterazioni permanenti dall'Orium diventando immuni ai suoi effetti di invecchiamento e sterilità, dando origine ad una Nuova specie.

Nuove specie: Le nuove specie sono a tutti gli effetti animali per gli abitanti di Neusmeru, con l'unica differenza che hanno integrato l'Orium nella loro dieta permanentemente. Questi animali bevono ugualmente acqua ma l'Orium risulta un'integrazione costante per il loro organismo, non bere acqua rossa per periodi prolungati causa in loro indebolimento fisico e malattia, o perfino la morte.
Queste specie, esattamente come i Selvani, hanno il sangue nero e solitamente possiedono capacità particolari rispetto agli animali comuni, come una maggior resistenza fisica o protezioni naturali impressionanti. È importante sottolineare che queste creature rappresentano "nuove specie" e questo significa che si nutrono anche di Orium, ma si riproducono normalmente generando cuccioli della medesima specie. Fintanto che troveranno sostentamento continueranno ad esistere.

Categorie di fiumi rossi

I Fiumi d'Orium che scorrono nel mondo sono tantissimi, anche se alcune teorie sembrano dimostrare che in realtà siano solo una decina che si diramano ed espandono per tutto il mondo. Questi fiumi sono a tutti gli effetti magia liquida che scorre incessantemente per il mondo, ignorando le normali leggi della natura. In base al loro comportamento vengono catalogati in questo modo:

Fiumi Folli

I Fiumi Folli sono comuni fiumi d'acqua rossa, molto presenti nel Nord del Continente Novano. La loro particolarità è che l'Orium che li compone è molto instabile e cambia spesso elemento. Un Fiume Folle potrebbe scorrere normalmente la mattina ed il pomeriggio trasformarsi in un fiume di fiamme o ghiacciarsi completamente in pochi secondi, per poi tornare normale a fine giornata. Il *Baluardo*, il fiume rosso che scorre nella città di Nova Orium, è un Fiume Folle.

Fiumi Attivi

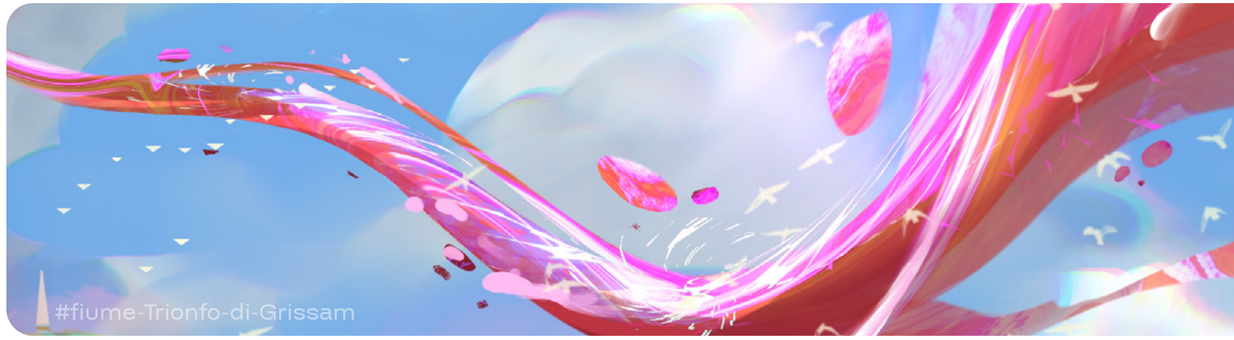
I Fiumi Attivi sono meno problematici, solitamente, sono fiumi mobili che non si accontentano del loro letto e che spesso esondano cambiando percorso. I Fiumi Attivi non sono quasi mai vincolati al terreno: essi volano e creano linee d'acqua nel cielo dove un pesce potrebbe nuotare tra le nuvole. Il *Trionfo*, il fiume rosso che scorre sopra la città di Grissam, è un Fiume Attivo.

I fiumi della Giungla

Il Nuovo Continente, anche chiamato Continente Giungla, è particolarmente ricco di fiumi rossi e, in base alle antiche leggende, si dice che vi sia il Lago Rosso più antico del mondo, in cui i Selvani compiono il loro rituale per trasformarsi. Per questo motivo, originati dall'acqua rossa, l'Orium non ha effetto su questa stirpe. I Fiumi di questo continente sono i più pericolosi e imprevedibili siccome tutti i fiumi finora scoperti della Giungla sono sia Folli che Attivi.

Fiumi della Giungla

I Fiumi d'Orium della Giungla possono muoversi e librarsi nel cielo mentre divampano in fiamme ardenti o si trasformano in pietra per qualche minuto. Tutta la flora della giungla sembra essersi particolarmente adattata all'Orium, per questo motivo le fiamme d'Orium non bruciano le piante e gli alberi di questo continente, spesso permettendo la loro coltivazione solo attraverso l'acqua rossa.





La magia degli Eletti

Gli Eletti sono Novani straordinari. Da poche generazioni, si sono diffusi individui dal sangue magico che, bevendo l'Orium, non manifestano alterazioni fisiche bensì la capacità di controllare gli elementi. Solo personaggi Imperiali e Agarlidoni possono essere Eletti in quanto appartengono ad una delle razze originarie.
Gli Oriumanti sono i maghi di Neus, spesso fanno parte di un ordine di Eletti dell'Impero, formati all'Accademia di Grissam. Sono generalmente tenuti in alta considerazione in tutti i regni del mondo.



Personaggio comune

L'Orium rappresenta, per i personaggi sprovvisti di sangue magico, un potenziamento fisico che amplifica le capacità del personaggio.

Effetti dell'Orium:
Il personaggio guadagna un incremento magico che dura per un'ora. Ogni lancio di dadi aumenta di un risultato migliorando l'azione compiuta. **Le Coppie vengono considerate come Tris, i Tris vengono considerati come Quadre, le Doppie Coppie, i Doppi Tris e le Scale sono escluse da questo bonus.** Inoltre, i personaggi che hanno bevuto l'Orium, non subiscono i malus imposti dalle Ferite Gravi.

Se viene somministrata una Fiala d'Orium ad un personaggio morto da meno di 5 minuti questo può tentare un'impresa di Vigore - Coppia per tornare in vita con **1 Punto Vita.** Non è possibile far tornare in vita un personaggio utilizzando l'Orium se ha subito una diminuzione dei Punti Vita permanenti pari alla sua vita massima. Assumere l'Orium per tornare in vita non offre i normali effetti né le conseguenze.

Effetti narrativi:
Visivamente le vene del suo corpo inizieranno a gonfiarsi emettendo una luce rossastra tipica dell'Orium, rendendo semplice distinguere un personaggio sotto l'Estasi d'Orium.

Conseguenze dell'Orium:
Un personaggio comune che beve l'Orium, una volta trascorsa l'ora fornita dal potenziamento, **ridurrà permanentemente di 1 i suoi Punti Vita**, spostando la X di un pallino a sinistra sulla scheda.



Inoltre, ogni personaggio che beve almeno una Fiala d'Orium, invecchia istantaneamente di **tre anni** e ha una probabilità del **30% di diventare sterile.** Queste conseguenze sono cumulabili ogni volta che un personaggio comune beve una Fiala d'Orium.



Personaggio eletto

Per gli Eletti l'Orium è una risorsa essenziale, rappresentando sicuramente la sostanza più potente del mondo. **Solo Agarlidoni e Imperiali possono essere Eletti.**

Effetti dell'Orium sugli Eletti:

L'eletto che beve una Fiala d'Orium ottiene la possibilità di alterare la materia di una singola sostanza a cui si sente affine. Gli studiosi dell'Accademia degli Eletti di Grissam hanno catalogato sette Elementi del Tutto, riportati nella tabella a pagina 78. Ogni eletto ha il controllo su un **singolo elemento del Tutto** e può compiere delle **imprese di Istinto** per muoverlo, controllarlo o deformarlo dopo aver bevuto l'Orium e avendo appreso la relativa Capacità. Si consulti la sezione "Giocare un Eletto" e "Oriumanzia".

Se viene somministrata una Fiala d'Orium ad un personaggio morto da meno di 5 minuti questo può tentare un'impresa di Vigore - Coppia per tornare in vita con **1 Punto Vita.** Non è possibile far tornare in vita un personaggio utilizzando l'Orium se ha subito una diminuzione dei Punti Vita permanenti pari alla sua vita massima.

Effetti narrativi:

Quando gli Eletti bevono l'Orium e fintanto che ne ottengono gli effetti magici, i loro occhi brillano di rosso, ma oltre a questo non subiscono conseguenze debilitanti.

Conseguenze dell'Orium:

Gli eletti non subiscono alcuna conseguenza dopo aver bevuto l'Orium. Essi possono essere riconosciuti fin da bambini attraverso la "Prova del Sangue" in quanto il loro sangue diventa nero se mescolato con l'Orium. Inoltre è importante specificare che solo Imperiali e Agarlidoni possono essere Eletti: tutte le altre stirpi sono originate da unioni di razze diverse e la loro genetica non genera mai eletti. Per poter utilizzare i propri poteri, un Eletto deve essere istruito da un Maesto, formandosi nella meditazione e il controllo del proprio Elemento. È comunque possibile addestrarsi da autodidatti, ma questo risulta molto più difficile.

La Magia

In Neus esistono due forze primordiali: il Tempo e il Tutto. Alcuni personaggi, gli Eletti, nati dall'unione di particolari geni e linee di sangue, possono alterare alcuni elementi del Tutto usando il Tempo come canalizzatore. L'Orium, essendo un elemento semi-divino creato nelle prime ere del mondo, funge da innesco per i poteri magici di questi Eletti.

Quando l'Eletto beve una Fiala d'Orium (indicativamente 80 ml) il suo sangue si mescola con la sostanza attivando i suoi poteri e ricevendo una quantità di Tempo spendibile per alterare il suo elemento; i Maestri dell'Accademia identificano questo "Tempo Magico" con il nome di **Quantum**. In gioco, una boccetta d'Orium fornisce **10 Punti Quantum**, una riserva di energia magica che gli Eletti possono spendere per utilizzare il proprio elemento. L'effetto si esaurisce nel momento in cui l'Eletto dovesse perdere i sensi o addormentarsi, consumando immediatamente tutti i Punti Quantum rimasti.

Quando l'Eletto è sotto l'effetto dell'Orium, il tempo del suo corpo si ferma e, fintanto che rimane cosciente, il processo di invecchiamento è in stasi. In qualsiasi momento, in estrema necessità, l'Eletto può sacrificare anni di vita pari ai Punti Quantum che vuole recuperare, a patto che abbia bevuto una fiala d'Orium durante la giornata.
Nota: Non tutti gli Eletti sono istruiti all'Arte Oriumantica: sarà necessaria la Nota Storica "Oriumante" per poter utilizzare i Punti Quantum e le relative capacità magiche.

Gli Eletti, immuni alla sterilità causata dall'Orium, non generano necessariamente figli che siano Eletti a loro volta.
Nelle poche generazioni nate finora, si è stimato che circa un figlio su tre nasca con le stesse capacità magiche del genitore, a prescindere se i genitori siano entrambi Eletti o meno. Inoltre, in modo del tutto sconosciuto, alcuni Oriumanti nascono da coppie totalmente estranee alle discendenze di Eletti.
Anche per questo motivo il nome scelto per questi maghi rappresenta l'idea, imperiale, di quanto siano nominati dagli Dei, in base al loro arbitrio.



Fiala d'Orium

Le fiale contengono una misura standard, generalmente diffusa nell'impero, di circa 80 ml (questa è una misura puramente indicativa che può tornare utile al Custode in situazioni narrative per determinare se la quantità di Orium è sufficiente ad attivarne gli effetti). Le fiale provengono quasi tutte dall'Impero siccome esso è il regno che maggiormente investe sull'Orium. è per questo motivo che è comune trovare fiale sagomate con la volpe dell'Imperatore.

Gli elementi del Tutto

Il Tutto, una delle due forze creatrici, è frammentato in diversi elementi. La grande connessione degli Oriumanti con il mondo, permette loro di controllare solo uno di questi elementi, sfruttando il Quantum, la forza del Tempo che scorre attraverso la loro magia.
L'Oriumanzia, ossia l'arte magica innescata dall'Orium, è la materia in cui gli Eletti si allenano presso l'Accademia di Grissam, e che permette loro di controllare al meglio il proprio elemento.

Scegliere un elemento: Custode o Giocatore?

Ogni Eletto controlla un solo elemento e ognuno di questi possiede della capacità oriumantiche diverse, avvantaggiando l'Eletto in determinate situazioni. Per un giocatore Eletto, quindi, la scelta del proprio elemento diventa talmente determinante da influenzare l'approccio al gioco:

- **Far scegliere al giocatore l'elemento del proprio Eletto:** questa è la possibilità più semplice, lasciando così al giocatore la libertà di costruire autonomamente il proprio personaggio.
- **Il Custode sceglie l'elemento del giocatore Eletto**: questa è una possibilità particolare, interessante soprattutto se il Custode sceglie l'elemento in base a degli avvenimenti narrativi per l'avventura che, giustamente, ancora il giocatore non conosce. Inoltre, il Custode può creare un forte colpo di scena scegliendo lui stesso l'elemento, soprattutto se il giocatore all'inizio della sua avventura non sa di essere un Eletto.
- **Estrarre casualmente l'elemento**: si lancia 1 dado a 8 facce (rilanciando il dado nel caso il risultato sia 8), scegliendo tra gli elementi riportati nella tabella seguente.

TABELLA ELEMENTI DEL TUTTO

Questi sono i sette elementi catalogati dall'Accademia di Grissam e di cui è nato almeno un eletto nel corso della storia. Ci sono affinità più comuni di altre, ma spesso un Eletto la scopre solo dopo essersi allenato nella meditazione.

Elemento	Affinità
Acqua	***Comune*** il 20% degli Eletti
Metallo	***Insolita*** il 15% degli Eletti
Fuoco	***Comune*** il 20% degli Eletti
Legno	***Insolita*** il 15% degli Eletti
Sangue	***Rara*** il 5% degli Eletti
Terra	***Comune*** il 20% degli Eletti
Vento	***Rara*** il 5% degli Eletti

Elemento "puro"

Siccome gli Eletti controllano gli elementi in modo narrativo, all'interno del sistema di gioco si potrebbero creare dei dubbi sulla possibilità di alterare un dato elemento.
Un Eletto dell'Acqua può controllare il Sangue? Esso è un altro elemento ma contiene acqua... Allo stesso modo un eletto del Legno può muovere con l'oriumanzia una ruota di ferro con i raggi in legno?

Tutte queste domande trovano risposta nella "Regola della Purezza", ossia un precetto secondo cui un Eletto può effettivamente alterare oggetti che contengono il suo elemento; tuttavia, le prove diventeranno più complesse in base a quanto quest'ultimo è "inquinato".

Esempio di Regola della Purezza:
Un Oriumante dell'Acqua, durante un combattimento, vuole muovere una pozza di sangue per far scivolare un nemico. Il Custode però determina che quella pozzanghera è di sangue, non del suo elemento, quindi, nonostante l'Eletto possa muovere l'acqua nel sangue, sarà estremamente più difficile muoverla rispetto al solito. A questo punto, il Custode può imporre un numero di Dadi di Svantaggio (4 o di più) per rendere più complesso all'Eletto muovere il sangue. Diversamente, se ci trovassimo in una palude, l'Eletto potrebbe voler muovere dell'acqua, che, per quanto sporca, è più vicina al suo elemento, e in questo caso il Custode potrà comunque imporre uno Svantaggio, ma minore.

Regola della purezza

La Regola della Purezza può essere applicata in modo libero dal Custode per costruire il realismo più coerente con la propria narrazione. Quello che segue sono delle linee guida per aiutarlo:

Si tenta un'impresa di Oriumanzia sul proprio elemento ma alterato da agenti esterni che lo pervadono in modo significativo.
Es: Eletto dell'Acqua che prova a muovere l'acqua di una palude o un Eletto del metallo che prova a muovere un pezzo completamente consumato dalla ruggine.

1+
Dadi di Svantaggio

Si tenta un'impresa di Oriumanzia sul proprio elemento ma composto da frammenti piccolissimi o variazioni meno pure del proprio elemento.
Es: Eletto della Terra che tenta di muovere la sabbia o un Eletto del Legno che tenta di controllare della segatura.

1+
Dadi di Svantaggio

Si tenta un'impresa di Oriumanzia su un elemento diverso ma composto in parte dal proprio.
Es: Eletto dell'Acqua che prova a muovere il sangue.

4+
Dadi di Svantaggio

I Dogmi di Grissam

Per regolamentare gli Eletti, durante il regno dell'Imperatore Adros II, si riformarono parecchie leggi imperiali, rimodulando i limiti sull'Orium e rendendolo più accessibile alla popolazione dell'Impero. In questi decenni, l'Accademia di Grissam e la Grande Officina di Secta furono particolarmente premiate dal commercio dell'acqua rossa.

Il nuovo impero doveva ricostruire il suo patriottismo dopo la guerra civile e gli Eletti divennero fonte di coesione tra i popoli, percepiti come un segno divino che premiava i Novani. Insieme a tutte queste motivazioni filosofiche si fece avanti anche la necessità pragmatica di controllare questi nuovi e potentissimi individui. Fortuna volle che Thalidor Novanium, fratello dell'Imperatore, nascesse Eletto come suo padre prima di lui, e che Adros II vi vedesse il collegamento perfetto per saldare i rapporti tra l'Accademia e la Corona.

Thalidor divenne Sommo Reggente dell'Accademia di Grissam e strutturò, in comunione con l'Imperatore, sei norme giuridiche che entrarono nella Legislazione della Magia dell'Impero. Queste norme presero il nome di Dogmi di Grissam e ogniqualvolta viene incoronato un nuovo Imperatore o un nuovo Sommo Reggente esso deve firmarli come prova di eterna alleanza tra l'Impero e l'Ordine degli Eletti.



I Sei Dogmi di Grissam

I • Ordine Imperiale

Ogni Eletto, nel momento in cui venisse riconosciuto o si dovesse accorgere del suo sangue divino, deve, senza esclusione alcuna, dirigersi all'Accademia di Grissam. È vincolo di ogni cittadino imperiale aiutare, o favorire, in qualsiasi modo possibile questo obiettivo. Questa norma trascende ogni rango nobiliare e ogni condizione sociale.

II • Giusto Pericolo

Ogni Eletto che si trovi in stato di Estasi d'Orium è da considerarsi a tutti gli effetti armato, indipendentemente dal rango ricoperto nell'Accademia o dall'eventuale mancanza di affiliazione a essa. All'interno dei confini cittadini, tale condizione è consentita esclusivamente ai Gran Maestri. Qualsiasi cittadino o miliziano dell'Impero è autorizzato ad affrontare armato ogni Eletto che violi questa disposizione qualora rappresenti un pericolo o non dimostri piena coscienza delle proprie azioni.

III • Limite d'Orium

Ad ogni Eletto è posto un limite sulla quantità d'Orium che può possedere privatamente, come ad ogni cittadino imperiale. Il Maestro di ogni Adepto sarà responsabile del limite dei propri allievi e ogni Gran Maestro sarà responsabile del limite dei propri Maestri. Solo l'Imperatore, o in sua assenza la Camera dei Lord, sarà responsabile del limite del Sommo Reggente di Grissam. Violare questo limite corrisponde ad un crimine contro l'Impero, contro l'Accademia e contro l'Imperatore in persona.

IV • Responsabilità

Ogni Eletto è responsabile di ciò che il suo potere scatena, tanto degli onori quanto degli oneri. In caso un Eletto venisse meno alla legge Imperiale, od operasse per infrangerla, verrà punito dall'Impero in equa proporzione al suo potere e alle sue possibilità di sfuggire alla legge dei Novani. Un uso improprio delle proprie capacità sancisce punizioni diverse imposte dalle leggi e dall'Accademia.

V • Sicurezza del Popolo

Ogni Eletto deve assicurarsi, in ogni modo, che i suoi esperimenti e i suoi allenamenti non coinvolgano i cittadini dell'Impero o in qualsiasi modo mettano a repentaglio l'incolumità di uno o più abitanti, risorse, strutture o possedimenti dell'Impero. Gli Eletti si impegnano a proteggere la vita di tutti i figli di Ornatas, ad eccezione dei periodi di guerra o per ordini diretti di un lord o del Sommo Imperatore.

VI • Rarità

Ogni Eletto, qualora si trovi dinanzi a una scelta di vita o di morte, è libero di anteporre la propria salvezza a quella di cittadini comuni dell'Impero, senza incorrere in alcuna ripercussione, purché sia dimostrabile che la decisione derivi da un serio rischio per la propria incolumità e che tale scelta non costituisca violazione di altri Dogmi. Ciò in quanto l'Imperatore riconosce la rarità del loro lignaggio e il valore strategico delle possibilità offerte dal loro potere.

Gestire gli Eletti in gioco

Gli Eletti possono rivelarsi estremamente versatili in gioco, fornendo grandi vantaggi offensivi o tattici alla squadra. Inoltre, gli Eletti sono estremamente famosi in tutti i regni, fornendo loro una certa reputazione positiva, esclusi avvenimenti particolari. Per questi motivi potrebbe rappresentare un problema per il Custode gestire un gruppo con molti Eletti: consigliamo perciò, al fine di mantenere una maggior coerenza con l'ambientazione, di avere un massimo di due Eletti per gruppo.



Il Custode rispetto agli eletti

I grandi vantaggi che il Custode ha per regolare i personaggi Eletti sono due:

- **Gli Eletti hanno bisogno dell'Orium** per attivare la loro magia e, per quanto in alcune parti del mondo l'acqua rossa sia molto diffusa, non è comunque una sostanza comune. In alcuni feudi, le fiale d'Orium possono costare molto, o essere particolarmente rare.
- **La magia è un elemento narrativo** per buona parte dei suoi effetti. Pertanto, un Eletto creativo potrebbe trovare soluzioni originali e, al contrario, un Eletto inesperto potrebbe essere limitato. Invitiamo i Custodi a premiare le idee creative con Dadi di Vantaggio.



Come giocare un Eletto

Utilizzare l'Oriumanzia è diverso da utilizzare un'arma o un oggetto. Gli Eletti che hanno imparato a controllare i propri poteri, ossia gli Oriumanti, hanno a disposizione quattro tecniche chiamate Oriumanzia Base, che permettono loro di alterare il proprio elemento attraverso la caratteristica di Istinto. Diversamente dalle armi, tuttavia, l'Oriumante descrive la scena ed è il Custode a stabilire se, per compiere quell'impresa, sia necessario un buon risultato (una **Coppia**), un ottimo risultato (un **Tris**), un risultato eccezionale (una **Scala completa** o una **Quinta**), oppure se sia oggettivamente irrealizzabile. In base alla complessità dell'Impresa il Custode è libero di aumentare il costo di Punti Quantum necessari per realizzarla a meno che non siano indicati nella Capacità Oriumantica.

Esempio:
Adhara, una Oriumante della terra, e Kork, un possente Ormotano, sono una coppia di avventurieri che sta combattendo contro un mostro nelle Terre Desolate. Kork è stato ferito ed ora è troppo lontano per colpire il nemico. Inoltre, siccome ha subito una Ferita Grave, ha perso un'azione, quindi, nel suo turno, sembra non poter fare nulla.
A questo punto, Adhara, decide di utilizzare una delle sue azioni per spostare il terreno sotto Kork e avvicinarlo al nemico, così che lui possa colpirlo senza doversi muovere. Adhara quindi tenta un'impresa di Istinto, consumando *1 Punto Quantum*, per utilizzare *"Oriumanzia-Muovere"*. Lei ha un valore di Istinto pari a 6 e nessun bonus, considerando il peso del suo compagno. Adhara ottiene un Tris, il Custode lo ritiene un risultato sufficiente e descrive come si risolve l'azione.

Compravendita e mercato dell'Orium nell'Impero Novano

L'Orium può essere venduto solo da commercianti autorizzati. Questi possiedono una licenza approvata da un Governatore o da un Lord Imperiale (o dai regnanti incaricati). Ogni mercante deve raccogliere i dati anagrafici dei cittadini a cui viene venduto l'Orium, poiché le *Legislazioni di Adros II* stabiliscono che ogni cittadino comune può possedere un **limite di 2 fiale d'Orium** ed ogni Eletto Oriumante dell'Accademia di Grissam può possederne in base al suo rango: **6 fiale** per chi ha frequentato i primi 3 anni e **12 fiale** per i maestri che hanno frequentato l'Accademia per più di 9 anni, diventandone insegnanti. Le uniche eccezioni a questo vincolo sono casi particolari in cui il Lord approvi carichi d'Orium giustificati.

Come si regola la vendita d'Orium?

Ogni cittadino è libero di comprare tutta l'acqua rossa che desidera, correndone i dovuti rischi, ma i mercanti possono vendere un massimo di **2 fiale alla settimana** per ogni individuo, registrandone i dati anagrafici sul proprio registro di vendita.

Se un personaggio acquista 2 fiale d'Orium da un mercante, i suoi dati verranno indicati sul registro di vendita, insieme alla data. Non sapendolo, un altro mercante potrebbe vendergli altre 2 fiale d'Orium lo stesso giorno, o il giorno successivo. In questo caso, il nostro personaggio avrebbe acquistato 4 fiale d'Orium, o più, aggirando i controlli delle vendite. Non c'è nulla nella legge imperiale che lo verifichi immediatamente, ma nel caso un personaggio venisse scoperto a trasportare più del limite consentito, verrebbe multato dalla guardia cittadina con una sanzione fino a 5000 Corone. Nei casi peggiori, potrebbe finire nella Prigione di Torgal per decenni.

Comprare Orium per gli Eletti

Gli Eletti sono tenuti in grande considerazione nell'impero, e le *Legislazioni di Adros II* tengono conto del fatto che a costoro serva l'Orium per operare a favore dell'Impero. Ma ci sono due distinzioni:

Eletti irregolari: sono tutti gli Eletti che non hanno studiato all'Accademia di Grissam e su cui l'Impero non ha alcun dato. Questi sono considerati potenzialmente pericolosi per l'Impero. È illegale vendere loro l'Orium e i Dogmi di Grissam sanciscono che dovrebbero essere denunciati alla milizia.

Eletti Oriumanti regolari: sono tutti gli Eletti che hanno completato almeno i primi tre anni di studio all'Accademia di Grissam, e sono quindi registrati in tutte le milizie imperiali.
Gli Eletti Oriumanti regolari hanno uno sconto del 50% sul costo di ogni fiala di Acqua Rossa. Per ottenerlo, però, dovranno esporre al mercante d'Orium due documenti: il proprio **documento d'identità** e il proprio **attestato dell'Accademia di Grissam**. Entrambi riportano il nome dell'eletto e un codice identificativo che viene segnato nel registro spese del commerciante nel caso l'Eletto diventi ricercato o pericoloso per l'Impero. Inoltre, gli Oriumanti in possesso di questi documenti potranno acquistare più fiale dei cittadini comuni, come precedentemente specificato.



L'Ordine delle
Maschere

Gli Eletti non sono gli unici ad aver saputo sfruttare al meglio l'Orium e le sue potenzialità. Le Maschere non hanno capacità magiche, ma sono inventori e alchimisti che hanno saputo sfruttare l'acqua rossa per le loro opere di ingegno. Sono armati con la Staffa Rossa, un'arma unica che solo una Maschera è in grado di maneggiare, forgiata con Orium temprato e in grado di cambiare forma.

Ordine delle Maschere di Secta

Oltre cent'anni prima che si rivelasse il primo Eletto, l'Imperatore Thaus il Grande, le Maschere lavoravano già l'Orium e ne studiavano le proprietà magiche. L'Ordine delle Maschere di Secta è composto da ingegneri magici e alchimisti che studiano le proprietà dell'acqua rossa e la utilizzano per forgiare armi, oggetti e pozioni. Istruiti nella Grande Officina di Secta, le Maschere, sono armate di un oggetto unico, **la Staffa Rossa**, che ne indica il rango nell'Ordine e l'esperienza. La Staffa è composta da una lega di Orium, oro e acciaio, che questi abili fabbri plasmano sfruttando le capacità magiche dell'acqua, da cui ne ottengono un'arma unica che può utilizzare capacità oriumantiche come se fosse l'elemento di un Eletto, seppur limitate dalla grandezza della staffa.

Le Maschere sono ottimi alchimisti e, siccome hanno studiato e catalogato per anni le proprietà chimiche dell'Orium, un personaggio Maschera ha la possibilità di accedere al ramo **"Alchimia"** delle Capacità. Infine, ogni membro dell'Ordine possiede una **maschera di metallo** forgiata da una lega di bronzo ed Orium per renderla non modificabile dagli Eletti del Metallo. Questa maschera un tempo serviva a celare l'identità dei membri dell'Ordine per questioni di sicurezza, poiché l'acqua rossa non era alla portata di tutti e le Maschere sarebbero potute incorrere in persecuzioni e ricatti; ad oggi, invece, è mantenuta solo come simbolo cerimoniale ed è obbligatoria in tutti gli eventi ufficiali dell'Ordine.

Un Ordine cambiato nel tempo

L'Ordine viene fondato nel 544, in un'epoca molto diversa dove l'Orium rappresentava solo una sostanza interessante per i lavori manuali o i combattenti. Le sue proprietà erano ancora considerate un mistero divino ma, alcuni ricercatori ambiziosi, non poterono accontentarsi dell'ignoto. Dopo studi rischiosi e tortuosi rapporti con l'Imperatore, le Maschere guadagnarono particolare rilevanza nel 580 quando dimostrarono che le loro armi esplosive, alimentate ad Orium, potevano decimare creature considerate invincibili fino a quel momento. Da questo momento inizia la loro ascesa: in un mondo senza Eletti, l'Ordine delle Maschere rappresentava il più potente baluardo difensivo dell'Impero e quest'ultimo non esitò a schierarli nella Guerra della Giungla. Tuttavia, dopo la rivolta del Sole, in cui il Lord di Secta decise di sfruttare l'ordine come forza d'assalto per usurpare il trono dell'Imperatore, il declino delle Maschere divenne sempre più palese. Un ordine di ricercatori e fabbri era divenuto un corpo di combattimento impreparato alla Guerra Civile dell'Impero e, con l'avvento degli Eletti, le Maschere ritrovarono uno scopo allontanandosi dalle invenzioni belliche.

Ad oggi, la Grande Officina di Secta tenta di ricostruire il proprio splendore, inseguendo un'epoca d'oro ormai passata, dedicandosi ad opere nuove. Le Maschere mantengono una visione ambiziosa, seppur poche siano interessate allo scontro quanto a coltivare la propria conoscenza, e cercano di cambiare il mondo sfruttando l'Orium, come un tempo,

Magia delle Maschere

Le Maschere sono considerabili come Eletti rispetto alle loro staffe, siccome queste sono temprate ad Orium e vincolate al sangue della Maschera che le ha costruite.

In gioco questo controllo, esercitato dal possessore, corrisponde a tre capacità Oriumantiche: Muovere, Plasmare e Scagliare. Per l'Oriumante queste capacità sono utilizzabili sul proprio elemento, per la Maschera invece sono vincolate alla propria staffa. Per questo motivo possedere, o forgiare, una staffa più lunga aumenta il proprio rango nell'ordine delle Maschere, perché significa possedere più materia controllabile. Per conoscere gli effetti base di Muovere, Scagliare e Plasmare è possibile basarsi sulle linee guida dell'Oriumanzia alle pagine 173, 174 e 175, seguendo le indicazioni delle tabelle.

Compiendo un'impresa Coppia di Cultura, una Maschera può sempre controllare la propria Staffa per avvicinarla a sé utilizzando Muovere, mentre dovrà superare delle imprese più complesse in base alla situazione per compiere altri movimenti. Attenzione: ogni maschera potrà muovere solamente la sua Staffa d'Orium. Diversamente, le capacità Scagliare e Plasmare, saranno immediatamente disponibili alla Maschera, fornite gratuitamente una volta forgiata la propria staffa. Per le indicazioni dei danni e di cosa è possibile plasmare dovrà basarsi sulle tabelle di questa pagina.

Per informazioni aggiuntive su Muovere, Scagliare e Plasmare puoi leggere la sezione Oriumanzia. Ricorda però che gli Eletti controllano un elemento, mentre le Maschere controllano solamente la loro Staffa Rossa.

Oriumanzia - Muovere

TABELLA STAFFA ROSSA - SCAGLIARE

La tabella seguente indica quanto infliggono i colpi con la capacità Staffa Rossa - Scagliare. Una Maschera può frammentare un pezzo della sua Staffa per creare dei dardi da scagliare, infliggendo i seguenti colpi.

Cultura della Maschera	Colpo Normale	Colpo Ottimo
4	1	2
5	2	3
6	3	4
7	4	5
8	5	6

TABELLA STAFFA ROSSA - PLASMARE

La tabella seguente indica in che tipologia di oggetti è possibile plasmare la propria Staffa d'Orium, in base al rango che si possiede.

Staffa in base al rango	Es. risultati plasmabili dalla Staffa
Staffa da praticante	Strumenti da lavoro, arma leggera a una mano come spade, martelli o scudi leggeri.
Staffa da adepto	Strumenti da lavoro, arma pesante, arma ad asta o scudi pesanti, come martelli da guerra, asce bipenne o lance.
Staffa da zelota	Strumenti da lavoro, due armi leggere, arma pesante, arma ad asta o scudi pesanti, come martelli da guerra, asce bipenne o lance.

Ottenere una Staffa

La Staffa Rossa è un oggetto magico unico, utilizzabile solo dalle Maschere, addestrate per sincronizzarsi con questa particolare Lega di loro creazione. Per questo motivo, una Maschera può possedere una Staffa solo se ne ha forgiata una o se ne ha rubata una ad un'altra Maschera, in questo caso però gli saranno serviti almeno dieci giorni d'allenamento per sincronizzarsi con l'arma. Se il giocatore decide di creare un personaggio Maschera otterrà la sua Staffa al costo di 1 o 2 Punti Capacità, per simboleggiare il tempo impiegato nella sua forgiatura e nell'apprendere come utilizzarla. Se un giocatore non investe questi PC non può utilizzare neppure le Staffe di altri. L'unica arma, preclusa ai giocatori novizi durante la creazione, è la Staffa da Zelota, riservata solo ai più esperti membri dell'Ordine.

Staffa da Praticante

Tipologia · Arma leggera a due mani
Materiale · Lega Ekron
Stile · Imperiale Sectiano
Statistica · Forza (minimo 2)
Requisito · Cultura (minimo 4)

Particolarità dell'arma
La Staffa da Praticante è la versione più piccola di queste armi, riservata ai Praticanti, novizi dell'Ordine delle Maschere.

Ottenendo Cultura - Coppia è possibile plasmare questa Staffa Rossa per ottenere armi piccole o strumenti da lavoro semplici rispetto a tutte le altre staffe. La Staffa acquisisce i danni e le proprietà speciali dell'arma in cui si trasforma. Se invece viene utilizzata come semplice bastone, con un'impresa di Forza, infligge i seguenti danni. Se trasformata in scudo, fornisce 2 Dadi Difesa.

Questa Staffa è disponibile per gli Erranti inesperti nel momento della creazione personaggio, spendendo **1 Punto Capacità**, per il tempo della sua forgiatura.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
1	2

Staffa da Adepto

Tipologia · Arma leggera a due mani
Materiale · Lega Ekron
Stile · Imperiale Sectiano
Statistica · Forza (minimo 2)
Requisito · Cultura (minimo 5)

Particolarità dell'arma
La Staffa da Adepto è la versione media di queste armi, riservata agli Adepti, maestri esperti dell'Ordine delle Maschere.

Ottenendo Cultura - Coppia è possibile plasmare questa Staffa Rossa per ottenere armi piccole o strumenti da lavoro semplici rispetto a tutte le altre staffe. La Staffa acquisisce i danni e le proprietà speciali dell'arma in cui si trasforma. Se invece viene utilizzata come semplice bastone, con un'impresa di Forza, infligge i seguenti danni. Se trasformata in scudo, fornisce 3 Dadi Difesa.

Questa Staffa è disponibile per gli Erranti inesperti nel momento della creazione personaggio, spendendo **2 Punti Capacità**, per il tempo della sua forgiatura.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
2	3

Staffa da Zelota

Tipologia · Arma leggera a due mani
Materiale · Lega Ekron
Stile · Imperiale Sectiano
Statistica · Forza (minimo 3)
Requisito · Cultura (minimo 6)

Particolarità dell'arma
La Staffa da Zelota è la versione più grande di queste armi, riservata agli Zeloti, massimo grado dell'Ordine delle Maschere.

Ottenendo Cultura - Coppia è possibile plasmare questa Staffa Rossa per ottenere armi più grandi o strumenti da lavoro più complessi rispetto a tutte le altre staffe. La Staffa acquisisce i danni e le proprietà speciali dell'arma in cui si trasforma. Se invece viene utilizzata come semplice bastone, con un'impresa di Forza, infligge i seguenti danni. Se trasformata in scudo, fornisce 3 Dadi Difesa.

Questa Staffa è disponibile solo per gli Avventurieri o Eroi erranti nel momento della creazione personaggio, spendendo **2 Punti Capacità**, ma può essere ottenuta nel corso dell'avventura.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
2	4



Armi ad Orium

Tra le numerose applicazioni dell'Orium, la più straordinaria è sicuramente figlia delle più brillanti menti telidi: l'Archibugio. Nel 545, dopo innumerevoli tentativi falliti, nella città telide di Nuvhia nasce la prima arma da fuoco di Neusmeru. In questa sezione, esploreremo il suo meccanismo, come si è evoluta nel tempo e perché si sia resa necessaria una tale arma.

L'avvento della tecnologia telide

Neusmeru sfrutta ampiamente le proprietà magiche dell'acqua rossa, ma ogni popolazione possiede dei rapporti diversi con questa sostanza. I Telidi, dopo i Novani, sono la stirpe storicamente più antica, anche se l'esperienza dei loro antenati con l'Orium appare molto diversa da quella degli Imperiali. Segnati dalla devastazione generata da questa sostanza e dal suo uso improprio, i Telidi passarono centinaia di anni a temere l'acqua rossa, bandendola dai propri regni. Con il sopraggiungere della Guerra dei Nuovi Re, tuttavia, si dimostrò necessario un avanzamento tecnologico per affrontare i nemici: in quest'epoca lontana nacque il Colosso.

Nel Regno Unico Telide è ancora proibito consumare acqua rossa e anche gli stranieri, per quanto non vincolati da questa legge, sono malvisti se consumano Orium per potenziare loro stessi o utilizzare la magia. Quello che però è accettato dalla cultura telide sono: le armi da fuoco ad Orium (come archibugi e cannoni) e i loro antichissimi difensori, i Colossi, corazze d'assedio comandate da Telidi specializzati che non bevono l'Orium ma lo inalano per amplificare i propri poteri mentali.

Nonostante l'Orium alimenti le loro difese più resistenti e le loro armi più devastanti, per i Telidi esso è ancora una fonte di energia pericolosa, spesso considerata sacrilega. Per questo motivo, nella loro lingua l'Orium è chiamato *Ornatiir*, Sangue di Ornatas, siccome i Telidi credono che sia ciò che rimane del padre degli Dei.



Gli Incubi

I Telidi, pur laboriosi e creativi, sono fragili e poco adatti alla vita selvaggia. Più di tutte le altre stirpi, faticarono a sopravvivere nei Tempi Antichi, e la loro necessità di ripari e strumenti di difesa si dimostrò molto più evidente.
Inoltre, come se non bastasse una mancata predisposizione fisica, nel continente telide non solo l'ambiente è ostile.
Gli Incubi sono creature nate in epoche remote, create dai Primi Dei. Come per i Vermipodi del deserto, essi risiedono nel Nord-Est del continente telide, in una zona che questo popolo chiama Terre Desolate, nome derivante dal fatto che la presenza di queste creature ne ha contaminato la terra e l'acqua, rendendo il territorio inabitabile. Secondo i racconti del Padre, gli Incubi nacquero durante la Faida dei Fratelli, la guerra tra gli Dei, con lo scopo di uccidere una divinità malvagia. Ovviamente, molti degli incubi di oggi sono solo un'ombra del loro antico potere, ma è importante notare come essi siano stati creati, e vivano, al solo scopo di uccidere.
Gli Incubi non hanno altro motivo di esistere se non quello di distruggere. Molti di loro non hanno necessità di mangiare o bere, si riproducono infettando altri animali, vegetazione o oggetti ed è molto raro trovare due Incubi uguali tra loro. I Telidi sono loro nemici naturali per una semplice questione geografica e, per difendersi da loro, hanno dovuto sfruttare tutti i vantaggi a loro disposizione. Sarà questo eterno senso di minaccia a dar vita alle armi da fuoco, a cui gli Incubi si rivelano particolarmente vulnerabili siccome temono l'Orium che sembra avere effetti negativi su di loro, il che amplifica la percezione che l'Orium sia il sangue del Padre degli Dei, fornito per sterminare questi mostri.



Armi da fuoco

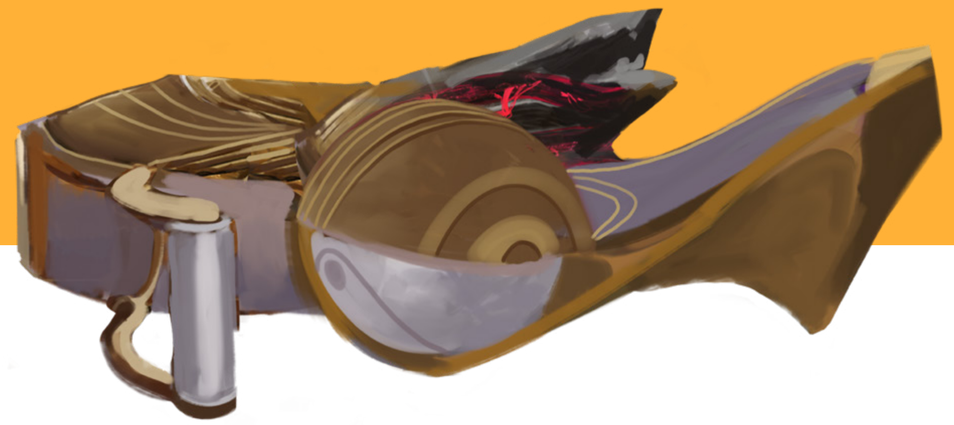
Nel 530 viene scoperta la Polvere Scarlatta, che inciderà sulla prosperità della vicina città di Nuvhia. I Telidi di questa zona scoprono che un fiume rosso, proveniente dall'oceano, si infrange sulla costa incontrando delle particolari rocce porose. L'incontro naturale dell'Orium con queste pietre genera una sabbia rossastra che, raffinata e lavorata dagli esperti ingegneri telidi, genera esplosivo. La lavorazione della Polvere diventa sempre più sofisticata nel tempo e dopo quattordici anni di perfezionamenti si costruisce il primo archibugio a proiettili di Polvere Scarlatta.

Purtroppo i Telidi non sono ancora riusciti a riprodurre la creazione di questa Polvere in modo artificiale: le combinazioni naturali date dall'Orium, generate dalle forze di attrito tra il mare e il fiume rosso, e il tempo necessario alle pietre per assorbire l'essenza magica, non sembrano essere riproducibili chimicamente. Per questo motivo, i proiettili ad Orium sono tendenzialmente costosi, man mano che ci si allontana dai confini del Regno Unico.

L'impatto rivoluzionario delle armi da fuoco telidi le ha diffuse con una tale rapidità che ad oggi non risulta complesso trovare archibugi o cannoni portatili anche nei luoghi più lontani dal Regno. Tuttavia, i Telidi sono i migliori a lavorare tali elementi grezzi.

Orium come fonte di energia

Le potenzialità dell'acqua rossa sono inequivocabili e, per quanto questa materia sia mal vista, il popolo telide ne rimane spesso affascinato e giustamente intimorito. L'invenzione dei Colossi aveva già dimostrato la devastazione possibile sfruttando l'Orium, ma l'avvento dell'archibugio segna la rivoluzione nel percepirlo come fonte di energia. L'Associazione dei Costruttori telidi, sbalordita dalla creazione dell'archibugio, è tuttora uno dei più grandi enti a sostegno dell'Orium nell'industria telide. Seppur molti fondamentalisti lo interpretino ancora come una sostanza pericolosa e sacrilega, molti costruttori troverebbero sconsiderato ignorarla, quanto piuttosto utile scoprirne i benefici.



ORIGINE E STORIA



NEUS



Elementi narrativi

Comporre la vita di un PG

Per creare un avventuriero errante di Neus è necessario conoscere il suo passato, definire la sua identità e il suo pensiero. La base del gioco di ruolo è l'interpretazione: per poter impersonare al meglio il nostro personaggio dovremo conoscerne i segreti più oscuri, i pensieri più radicati, le ambizioni e la storia passata. Queste componenti narrative sono divise in cinque categorie principali: il Patrono Divino, le Conoscenze d'Origine, le Note Storiche, gli Obiettivi e i Difetti.

Ognuno di questi elementi è fondamentale per costruire adeguatamente il personaggio e comprenderlo nella sua interezza. Inoltre, queste sezioni forniranno dei bonus durante la creazione personaggio per modellare il nostro avventuriero attraverso le statistiche di gioco e fornendogli Dadi di Vantaggio in situazioni specifiche.

Sezioni narrative

Patrono divino

Il Patrono del nostro personaggio è il divino che lo ha richiamato sul mondo attraverso la "Nascita Destinata". Questo Patrono fornisce un bonus statistica e un Dono a cui sarà possibile accedere in determinate situazioni. Ogni Patrono possiede tre valori associati: il giocatore dovrà scegliere il Valore a cui sente più affine il suo personaggio e definire insieme al Custode come intende interpretarlo.

Conoscenze d'origine

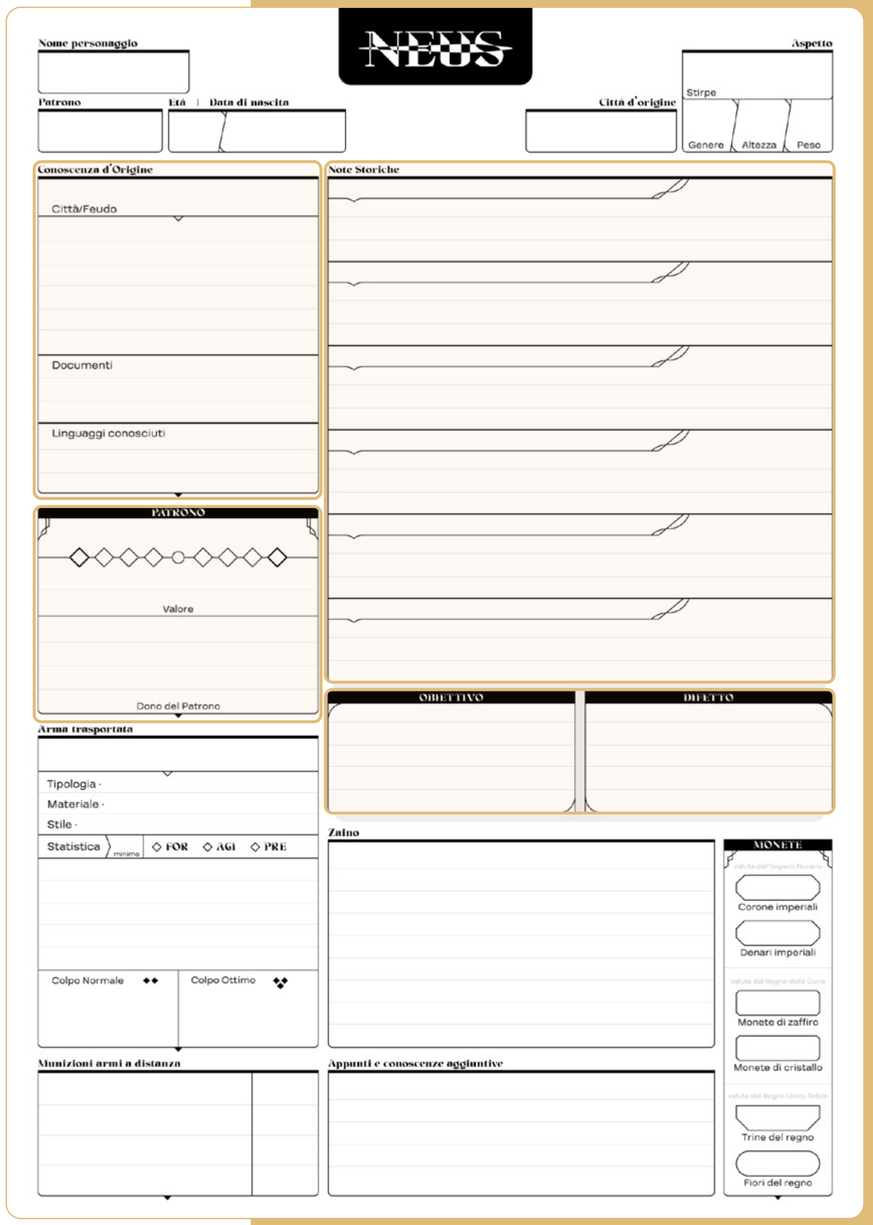
Le Conoscenze d'Origine indicano dove il nostro personaggio ha trascorso la maggior parte della sua vita. Determinano il luogo che riconosce come casa e, oltre ad assegnare un bonus statistica, forniscono al personaggio dei linguaggi conosciuti, dei documenti del regno d'appartenenza e alcuni vantaggi o informazioni uniche.

Note Storiche

Le Note Storiche sono gli eventi cardine della vita del nostro personaggio, cosa ha vissuto fino a questo momento e cosa ha imparato da queste esperienze. Combinando più Note Storiche otterremo un personaggio tridimensionale con vari bonus derivati dalla pratica.

Obiettivi e Difetti

Infine, Obiettivi e Difetti rappresentano il futuro e il passato del nostro avventuriero. Saranno una guida per le decisioni del personaggio in base alle sue ambizioni e un ostacolo da superare per migliorarsi nel tempo.





Patroni

Divini

Il primo tassello della vita del nostro personaggio è la sua divinità guida, il Patrono Divino che l'ha richiamato sul mondo. Non è necessario che il personaggio sia un fedele accolito della divinità, tuttavia, che gli piaccia o meno, è stato proprio quel Patrono a richiamarlo sul mondo, forse con un disegno divino.

Scegliere il proprio Patrono

Ogni abitante di Neus, appartenente ad una delle stirpi, possiede un Patrono Divino, questo significa che animali e creature non vengono richiamati nel mondo attraverso la "Nascita Destinata", questa legge vale solamente per i figli del Padre Creatore, Ornatas.

Scegliere la propria divinità guida è il primo punto di personalizzazione per il giocatore siccome questa influenzerà la sua visione del mondo con un Valore. Alcuni patroni condividono dei Valori, il che rende più difficile identificarli per gli orfani, ma sostanzialmente ogni Valore è interpretabile, quello che è davvero importante è concordare la visione del proprio personaggio con il Custode in modo che sia chiaro quando distribuire i Punti Karma.

Debito di sangue

Esempio:
Prendiamo come esempio il valore *"Debito di Sangue"*, che può appartenere ai Patroni Vendetta o Guerra. Gli approcci di queste divinità sono di per sé differenti, ma le interpretazioni di questo valore sono comunque personali.
Lork, nato sotto Vendetta, prende *"Debito di Sangue"* perché la sua vita è stata segnata dall'omicidio di sua figlia e concorda con il Custode che qualsiasi cosa sarà finalizzata a perseguire questo scopo. Diversamente **Alyssa**, nata sotto Guerra, sceglie *"Debito di Sangue"* perché le sue azioni avventate hanno messo in pericolo un villaggio, ora raso al suolo dai banditi; il suo viaggio potrebbe essere guidato dal desiderio di espiare le proprie colpe.

REGOLA OPZIONALE "NASCITA DESTINATA"

Estrarre il proprio Patrono

Una meccanica più realistica e interessante è applicare in modo casuale la "Nascita Destinata". Esattamente come nel mondo di gioco per i personaggi, imponiamo anche ai giocatori il proprio Patrono estraendolo in modo casuale. Per applicare la Divinità Guida attraverso la nascita Destinata lanciate 2d6, se si ottiene una coppia il proprio Patrono sarà Morte, il re degli Dei, altrimenti si potrà scegliere tra i due numeri estratti (il numero del Patrono corrisponde al valore con cui si ottiene il suo Dono, indicato a pag. 56 o sotto le illustrazioni nelle pagine successive).

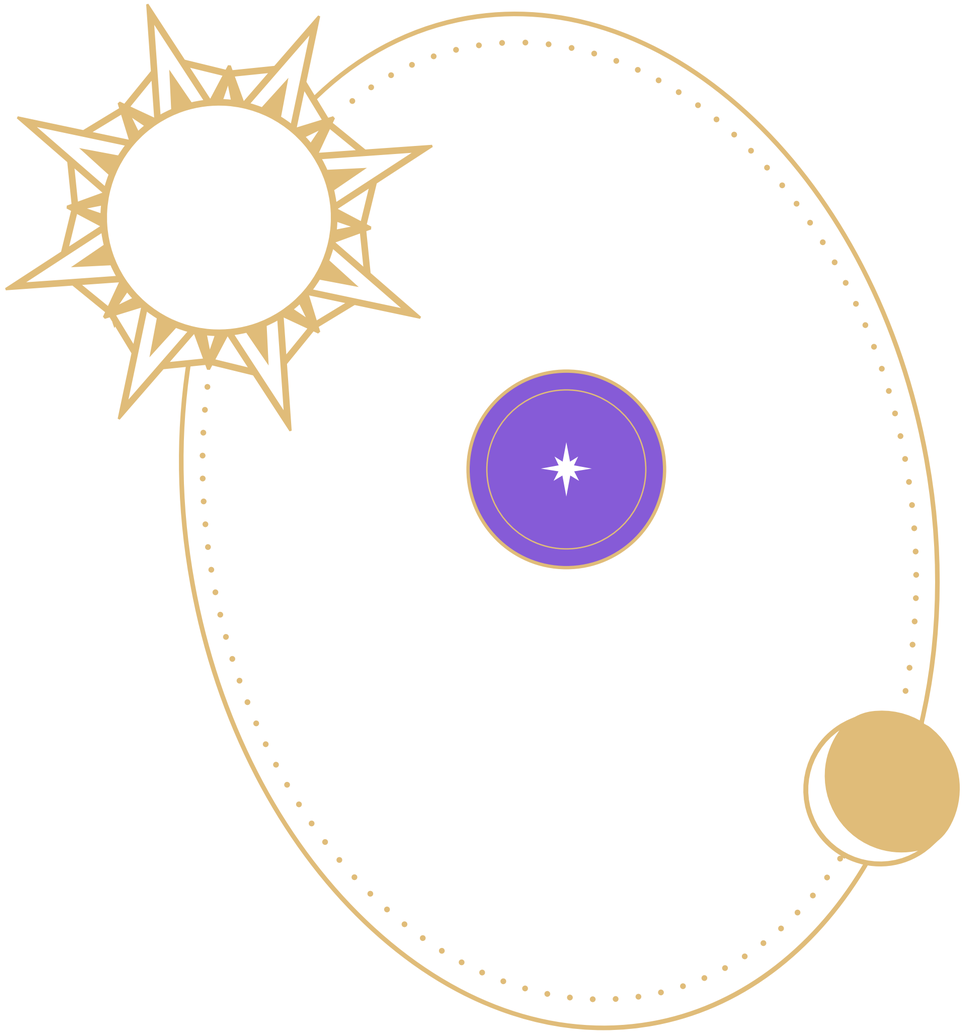
Questa è una regola opzionale ma più coinvolgente per l'ambientazione di gioco, non può però sostituire le scelte e la personalizzazione del giocatore. Per questo motivo si può estrarre in questo modo il proprio Patrono ma ogni giocatore deve essere lasciato libero di scegliere il proprio Bonus Statistica e il proprio Valore associato, mantenendo gli intenti del personaggio che si voleva creare.



Calendario di Neus

I mesi nel calendario di Neusmeru sono segnati dalla rotazione del Sole e della Luna intorno al mondo. In Neusmeru infatti, il nucleo del pianeta è il centro dell'equilibrio cosmico e tutto ruota intorno ad esso, il fulcro dove le due forze invalicabili del Tempo e del Tutto si incontrano. Gli Dei si sono spartiti i mesi secondo il seguente schema per richiamare i propri campioni con la Nascita Destinata.

Mese dell'Alba	dal 21 del Gelo al 20 dell'Alba **Dominio di Morte**	*Inverno*
Mese del Vento	dal 21 dell'Alba al 20 del Risveglio **Dominio di Vendetta**	*Inverno*
Mese del Risveglio		*Primavera*
Mese del Candore	dal 21 del Risveglio al 20 dell'Onda **Dominio di Guerra**	*Primavera*
Mese dell'Onda		*Primavera*
Mese del Tramonto	dal 21 dell'Onda al 22 del Sole **Dominio di Giustizia**	*Estate*
Mese del Sole		*Estate*
Mese del Fuoco	dal 23 del Sole al 22 del Sentiero **Dominio di Amore**	*Estate*
Mese del Sentiero		*Autunno*
Mese del Crepuscolo	dal 23 del Sentiero al 22 del Buio **Dominio di Ambizione**	*Autunno*
Mese del Buio		*Autunno*
Mese del Gelo	dal 23 del Buio al 21 del Gelo **Dominio di Pace**	*Inverno*





Vendetta

Dominio dal 21 del mese dell'Alba al 20 del mese del Risveglio

Il Rosso mantello, nota anche come la Dama, è la patrona di nome Vendetta. Ella è tra le sette scintille divine la più severa, aborra i comportamenti scorretti ed ignobili, ed è la protettrice dei vendicatori, di coloro che più hanno subito torti e degli abbandonati. Ella è signora della vendetta, delle maledizioni, dei ladri giusti e delle ombre.

I fedeli di Vendetta pregano in piccoli templi, solitamente austeri e poco sfarzosi. Le sacerdotesse della Dama sono solo donne e si vestono con un lungo mantello rosso, segno distintivo della divinità. I simboli di Vendetta sono: il pugnale, la falce di luna e l'iconica cappa, i suoi colori sono lo scarlatto, il bianco e il nero.

Bonus Statistica

+1 Agilità

oppure

+1 Arguzia

Dono del Patrono

Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **1** in un'impresa di Arguzia o Agilità per sfuggire ad un pericolo, ottieni 2 Dadi di Vantaggio per una singola impresa entro la giornata.

Valori associati

Debito di sangue

Guida morale

Rivalsa di un torto

Intepretare un personaggio richiamato da
Vendetta

Un richiamato da Vendetta è spesso un personaggio determinato, che concede attentamente la propria fiducia. Sono personaggi complessi, spesso più profondi di quanto non sembri a prima vista, spesso guerrieri astuti e validi leader. Può capitare che l'obiettivo della propria vendetta personale sia accecante per i nati sotto Vendetta, e che questo spesso si riveli più importante degli altri loro legami.



Guerra

Dominio dal 21 del mese del Risveglio al 20 del mese dell'Onda

Il Cavaliere Nero, anche conosciuto come il Soldato, è il Patrono di nome Guerra. Egli è il più impulsivo tra i suoi fratelli e le sue lezioni sono spesso tanto rapide quanto dolorose. È il maestro più aggressivo, anche più di Morte, siccome i suoi insegnamenti passano per dolori e tormenti, ripagando però con la gloria. È Patrono della guerra, del combattimento leale, dei militari e di tutti coloro sono costretti ad affrontare malattie e tormenti.

I fedeli di Guerra raramente costruiscono templi, quanto più solitamente altari, statue o tumuli, con la forma di armi. I simboli di Guerra sono: la spada, il martello, l'ascia, il sangue, i suoi colori sono il rosso, il grigio e l'oro.

Bonus Statistica

+1 Forza

oppure

+1 Agilità

Dono del Patrono

Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **2** in un'impresa di Forza o Agilità durante un combattimento spaventi un avversario a tua scelta. Questo perde un'azione durante il suo turno successivo.

Valori associati

Debito di sangue

Primeggiare negli scontri

Ottenere grandi risultati

Interpretare un personaggio richiamato da Guerra

Un richiamato da Guerra è spesso un personaggio valoroso, sempre pronto a lanciarsi nello scontro e che guadagna fiducia con prove tangibili di merito e virtù. Spesso sono abili combattenti, soldati, generali o eroi cittadini che sanno quanto la forza possa rivelarsi determinante per i propri obiettivi. Potrebbero trovarsi in dubbio tra la morte di un avversario e la vita di un alleato.



Giustizia

Dominio dal 21 del mese dell'Onda al 22 del mese del Sole

La Liberatrice Bianca, conosciuta anche come la Regina, è la patrona di nome Giustizia. Essa è tra le scintille divine con più seguaci e sono numerosi i suoi templi in tutto Neusmeru, spesso tra i più imponenti e sfarzosi. I suoi insegnamenti riguardano la giustizia e la fede nel prossimo, nonché la misericordia e l'aiuto reciproco, per questo è considerato il culto più importante per i paladini. Ella è matrona della giustizia, della lealtà, di tutti gli accordi onorevoli, protettrice dei guaritori e degli altruisti.

I fedeli di Giustizia indossano solitamente lunghe cappe bianche e un elmo d'argento. I simboli di Giustizia sono: l'elmo, lo scudo e il vessillo, i suoi colori sono il bianco, l'azzurro e l'argento.

Bonus Statistica

+1 Forza

oppure

+1 Vigore

Dono del Patrono

Ogni Coppia di **3** che ottieni durante un'impresa che utilizza Dadi Difesa vale come una Doppia Coppia.

Valori associati

Aiutare gli altri

Guida morale

Perseguire il bene

Interpretare un personaggio richiamato da
Giustizia

Un richiamato da Giustizia è spesso un personaggio altruista e generoso, attento agli altri e prodigo nei confronti dei più deboli. Questi personaggi sono spesso paladini della libertà, difensori degli oppressi, oppure briganti che trovano di essere stati traditi dalla legge. Sono combattenti solitamente valorosi, alleati leali e validi comandanti, che difficilmente metteranno la giustizia in secondo piano.



Amore

Dominio dal 23 del mese del Sole al 22 del mese del Sentiero

Il Consigliere, anche detto l'Usignolo, è il Patrono di nome Amore. Tra tutti è il più allegro e dona ai mortali insegnamenti spesso più dolci degli altri divini. Amore è anche il Patrono più volubile, e spesso risulta facile inimicarselo; si dice che il suo tormento sia il peggiore. Egli è il Patrono dell'affetto, del matrimonio, dei genitori, della giovinezza e dell'ebrezza, del canto e di tutte le arti piacevoli ai sensi.

I fedeli di Amore si mantengono sempre il più svestiti possibile, per quanto il clima e il pubblico decoro permettano, e spesso si adornano con bracciali e collane d'oro. I simboli di Amore sono: la coppa di vino, il liuto e la piuma d'oca, i suoi colori sono il viola, il rosa e il color pesca.

Bonus Statistica

+1 Arguzia

oppure

+1 Carisma

Dono del Patrono

Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **4** in un'impresa puoi donare 1 Dado di Vantaggio ad un alleato per la sua prossima impresa entro la giornata.

Valori associati

Condividere l'anima

Evitare ogni scontro

Perseguire la bellezza

Interpretare un personaggio richiamato da
Amore

Un richiamato da Amore è spesso un amante dell'arte, della musica e dei piaceri carnali, ma potrebbe anche essere un grande innamorato disposto a tutto per la sua anima gemella. Solitamente sono personaggi pacifici, abili persuasori e grandi rivoluzionari, divulgatori e studiosi delle arti. Difficilmente un richiamato da Amore si arrenderà davanti all'oggetto del proprio desiderio, per quanto folle appaia l'impresa.



Ambizione

Dominio dal 23 del mese del Sentiero al 22 del mese del Buio

Il Buono specchio, conosciuto anche come il Messaggero, è il Patrono di nome Ambizione. Egli è impavido e molto attento a distribuire i suoi insegnamenti. Ama particolarmente i ruoli di potere e spesso presta orecchio alle imprese dei nobili, senza disdegnare i giovani eroi popolari che spesso gli regalano soddisfazioni. Egli è il Patrono dell'ardore, del rischio, della ricchezza, degli inventori e degli eroi.

I fedeli di Ambizione pregano in templi adornati d'oro e amano particolamente le statue dei grandi eroi, o inventori, del passato. I simboli di Ambizione sono: il sole, le ali e la punta di freccia, i suoi colori sono il giallo, il rosso e l'oro.

Bonus Statistica

+1 Precisione

oppure

+1 Carisma

Dono del Patrono

Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **5** in un'impresa ottieni 1 Dado di Vantaggio da utilizzare in un'impresa entro la giornata, non puoi utilizzare più DV ottenuti con questo dono nella stessa impresa.

Valori associati

Creare un mondo migliore

Lasciare un segno nella storia

Ottenere grandi risultati

Interpretare un personaggio richiamato da
Ambizione

Un richiamato da Ambizione solitamente è un personaggio con grandi aspirazioni, con progetti mirabolanti e determinato nei suoi obiettivi. Spesso sono abili ad ispirare gli altri e si spingono oltre i limiti di quanto concesso. Per questo motivo molti nati sotto Ambizione non esitano ad infrangere le leggi quando lo reputano necessario. Questi personaggi possono rivelarsi i più arditi e caparbi nelle loro imprese.



Pace

Dominio dal 23 del mese del Buio al 21 del mese del Gelo

La Gentil Vedova, anche detta la Madre, è la Patrona di nome Pace. Tra tutti è la più silenziosa, insieme a Morte, e raramente si perde in chiacchiere, o diatribe, con i mortali. Ella ama insegnare pace e cerca di dispensare calma e ragione in chi vuole ascoltarla. È la Patrona che conta il maggior numero di templi e di fedeli in tutto Neusmeru. Ella è la Patrona della quiete e della gioia, di tutte le piante, della famiglia e dell'amicizia, protettrice degli amici leali, delle partorienti, delle vedove e degli orfani.

I fedeli di Pace pregano in templi semplici, spesso ricchi di fiori, lontani dal cuore cittadino. I simboli di Pace sono: il fiore, il bambino e la vacca, i suoi colori sono il verde, il giallo e il bianco.

Bonus Statistica

+1 Precisione

oppure

+1 Vigore

Dono del Patrono

Se ottieni una Coppia, o un Tris, o una Quinta di **6** in un'impresa di Forza o Precisione contro un avversario armato, quest'ultimo viene disarmato. Attaccare quell'avversario il turno successivo, per te, impone 1 Dado di Svantaggio.

Valori associati

Creare un mondo migliore

Evitare ogni scontro

Perseguire il bene

Interpretare un personaggio richiamato da

Pace

Un richiamato da Pace spesso è un personaggio giusto, nobile e generoso. Combattono per la giustizia, quasi mai per il proprio tornaconto e si battono per quello che considerano il bene. Spesso appaiono fragili all'esterno ma si dimostrano validi combattenti e alleati affidabili. Pace inoltre è la patrona degli orfani di cui non si conosce la data di nascita, e può essere sostituito al vero Patrono di appartenenza a scelta del giocatore.



Morte

Dominio dal 22 del mese del Gelo al 20 del mese dell'Alba

La Maschera d'argento, conosciuto anche come l'ultimo Re, è il re degli Dei, il Patrono di nome Morte. Egli è maestro di ricchezza e valore siccome, diversamente da quel che si potrebbe pensare, il suo fine è insegnare la bellezza della vita e la pace di una degna morte. È considerato come il più equo tra gli Dei e vota sempre per ultimo sulle questioni divine. Egli è Patrono della notte, di tutti gli animali predatori, del mare, della saggezza, dei governanti e dei morti con onore.

I fedeli di Morte costruiscono templi immensi, solitamente poco illuminati, e vestono con lunghi mantelli neri o blu, indossando una maschera d'argento. I simboli di Morte sono: le stelle, il teschio e la maschera d'argento, i suoi colori sono il blu, il nero e l'argento.

Bonus Statistica

+1 Cultura

Dono del Patrono

Una volta al giorno puoi cambiare il risultato di un dado con un qualsiasi altro a tua scelta. Il dado può essere tuo, di un alleato o di un avversario. Questo dono è sempre disponibile solo una volta al giorno.

Valori associati

Creare un mondo migliore

Comandare al meglio

Essere saggio prima che forte

Interpretare un personaggio richiamato da

Morte

Un richiamato da Morte spesso è un personaggio leale, valoroso e mosso da grandi ideali. Si dice che Morte richiami solo i grandi leader, o coloro che sono destinati a compiere grandi imprese, sia terribili che magnifiche. Questi personaggi sono spesso affabili, ispiranti e audaci, ma possono anche rivelarsi spietati e senza scrupoli. Solitamente sono guerrieri intrepidi, abili a sfruttare la situazione a proprio vantaggio.

Dopo la morte: il Richiamo e il Giudizio

Il Culto delle Luci

L'ordine religioso più diffuso di Neusmeru è quello fondato sulle Sette Scintille, o Patroni, nati dalla morte di Ornatas, il padre degli Dei. Gli Dei di Neus sono guide nella vita e nella morte, sono entità che, per quanto divine, non trascendono il Tempo e il Tutto: per loro il tempo scorre linearmente come per tutti gli altri abitanti di Neusmeru e, come i mortali, possono sbagliare, adirarsi o innamorarsi. Secondo i miti, dopo la morte, l'anima del defunto raggiunge il seggio degli Dei, dove attenderà che il consiglio dei Patroni si riunisca per giudicarlo. Questa attesa è detta il "Richiamo". Una volta che tutte le divinità si sono espresse sul fato dell'anima imputata egli riceve il "Giudizio" che può avere tre esiti:

- **La Sofferenza**, destinata alle anime che hanno tradito i loro Patroni, sono venuti meno ai loro valori e sono stati causa di tormento per il mondo di Neusmeru e i suoi abitanti. La Sofferenza è uno stato infinito di supplizio dove l'anima raggiunge il centro del mondo e continua a rivivere le peggiori torture subite in vita.

- **L'Armonia**, destinata alle anime che sono rimaste fedeli agli Dei, ai valori e alla bellezza della vita. Ci sono molti modi per essere considerati degni di Armonia e il voto del proprio Patrono è sempre considerato con maggior attenzione rispetto agli altri. L'Armonia è uno stato di beatitudine costante dove l'anima si allontana dal mondo di Neusmeru vagando nel vuoto, provando la pace eterna.

- **Il Consiglio**, il più raro dei giudizi, è destinato ad anime particolarmente valorose che hanno lasciato un segno inequivocabile nel destino tracciato dal proprio Patrono. Secondo le credenze ogni Patrono può appellarsi al "Consiglio" se l'anima esaminata appartiene ad uno dei suoi richiamati. In questo caso, gli altri Dei non votano, e l'anima in questione rimarrà tra le grazie del Patrono per l'eternità, attendendo al suo seggio per poterlo consigliare sul giudizio delle altre anime o su qualsiasi altra questione. I devoti sostengono che il Consiglio sia il massimo riconoscimento per un credente, anche superiore alla pace offerta dall'Armonia eterna.

Il Culto dei Figli

Un culto molto meno diffuso, prevalentemente sviluppato in alcune piccole regioni del continente Telide, è il Culto dei Figli. Questi credenti sostengono che i "Nuovi Dei", ossia le Sette Scintille, non possano fregiarsi del loro titolo, in quanto nati dall'unico vero Dio, Ornatas, il Creatore. Essi credono che il Supremo non sia mai morto, bensì che abbia raggiunto i confini del vuoto, oltre gli astri, e vi abbia costruito un eremo per piangere gli errori dei suoi figli. In questo tempio cosmico egli attende tutte le anime dei mortali e solo lui è degno di giudicarle, per questo motivo il Culto dei Figli, per quanto riconosca l'esistenza dei Nuovi Dei, non crede che siano loro a giudicare le anime dopo la morte.



Conoscenze d'origine

Ogni personaggio proviene da un luogo specifico nel vasto mondo di Neusmeru. Le Conoscenze d'Origine indicano dove questo personaggio ritrova le sue radici e dove ha vissuto per gran parte della sua vita. Non necessariamente questo è il luogo della sua nascita e non è detto che un personaggio appartenga alla stirpe che abita in maggioranza il feudo di origine, ma, che gli piaccia o meno, questa è la terra che conosce meglio.



Origini del nostro PG

Conoscenze d'origine

La Conoscenza d'Origine di un personaggio determina dove ha vissuto buona parte della sua vita fino a questo momento. Il luogo "da cui proviene" ma non necessariamente il luogo in cui è nato. Ogni personaggio ha vissuto in un luogo specifico come un feudo dell'impero, una roccaforte agarlidone, una città telide... In ogni caso questo punto di partenza determina il bonus ad una statistica, i linguaggi che il personaggio sa parlare, da che regno vengono rilasciati i suoi documenti, alcuni sconti su Vie e Capacità e alcune conoscenze uniche che solo chi proviene da quella zona possiede.

L'influenza sul nostro personaggio

Le origini del nostro personaggio probabilmente ci forniranno spunti sui suoi Obiettivi, sui suoi Difetti, o anche generalmente sul suo modo di vedere il mondo e su eventuali pregiudizi sulle altre stirpi.

Bonus delle origini

Regno d'appartenenza

Il regno a cui appartiene il feudo d'origine del personaggio è un elemento fondamentale della sua storia. Essere cresciuti nell'Impero significa probabilmente vederne sia luci che ombre, allo stesso modo essere nati nel deserto può far capire le debolezze degli agarlidoni o esaltare le loro doti di adattabilità. Il Custode può aiutare i personaggi a determinare la loro visione del mondo ma spetta ai giocatori personalizzare il più possibile l'esperienza di gioco, costruendo un eroe con un passato ben definito.

Linguaggi conosciuti

In base al feudo di appartenenza si conosceranno le lingue più parlate in quella regione. Generalmente nel Regno delle Dune si parla la lingua **Moha**, nell'Impero si parla il **Lotha** e nel Regno Unico dei Telidi il **Tharat**. Le altre lingue di Neusmeru sono il **Lotha Antico**, una vecchia versione del linguaggio imperiale, molto studiato dagli storici e dall'Ordine delle Maschere, e il **Tarano Antico**, l'idioma degli antenati dei Telidi, solo studiato nelle università e ormai considerata una lingua morta.

Bonus statistica

Ogni feudo di origine fornisce un bonus statistica: un +1 da sommare ad un valore durante la creazione del personaggio. Attenzione: ogni feudo fornisce bonus diversi, ed è obbligatorio scegliere tra uno dei due bonus forniti se si vuole prendere l'origine di quel feudo.

Capacità favorite

Oltre alle statistiche le origini offrono uno sconto ad una Via e ad una Capacità Comune. I giocatori possono combinare questi sconti durante la creazione personaggio per ottenere un eroe migliore, così da specializzarsi nelle statistiche che prediligono.

Informazioni sul luogo d'origine e documenti

Infine ogni origine fornisce i documenti del regno in cui si risiede e delle conoscenze uniche, qualcosa che solo gli abitanti del feudo conoscono o un vantaggio su situazioni che sono soliti affrontare. Queste informazioni sono estremamente variabili e alcune forniscono bonus attivi mentre altre sono passive, consigliamo di leggere rapidamente tutte le conoscenze d'origine prima di scegliere la propria.

Esempio Conoscenze uniche di Nord Tiria:
Conosci meglio di tutti gli agarlidoni le usanze degli imperiali e potresti avere delle intuizioni a riguardo incontrandone uno. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Carisma dirette verso un Imperiale.

Esempio Conoscenze uniche di Nabucca:
Possiedi la *Carta della confederazione dei negozianti* a tuo nome, rilasciata a tutti gli abitanti di Nabucca per evitare i dazi nelle capitali imperiali.

Origini diverse dalla stirpe

Il luogo di nascita del nostro avventuriero non è detto che sia lo stesso luogo di cui possiede le Conoscenze d'Origine. Allo stesso modo è possibile avere come origine un feudo dove la stirpe del nostro personaggio sia atipica per gli altri abitanti.
Per esempio: *il nostro avventuriero potrebbe essere un possente ormotano che, per svariate coincidenze, si è ritrovato orfano nel Regno Unico ed è stato cresciuto da uno studioso telide. Questo personaggio sarebbe di stirpe Ormotana ma avrebbe come conoscenza d'Origine quella di un feudo telide.*

Questi casi si possono verificare per svariati motivi narrativi legati al passato del nostro personaggio, ma è importante ricordare che, nel caso si scegliesse una conoscenza d'origine non in linea con la propria stirpe sarà necessario prendere la **Nota Storica: Forestiero.**
Il personaggio in questione otterrebbe i bonus statistica delle sue attitudini dalla Stirpe e i bonus statistica dell'Origine dal suo feudo, insieme ai documenti del regno e ai linguaggi ad esso collegati.

Nota: Nonostante discendano entrambi dai Novani, Imperiali e Agarlidoni si sono divisi da talmente tanto tempo da essere considerate due stirpi differenti. Pertanto un Agarlidone che cresce nell'Impero è considerabile un *Forestiero*, esattamente come un Imperiale che cresce nel Deserto di Agarlith.

Esempio Origine in linea con la Stirpe
Gli esempi più banali sono popolazioni che sono cresciute nei luoghi nativi dei propri antenati.

Un Imperiale che prende come Conoscenza d'Origine "Porto Conidas" significa che proviene da questa città o da un villaggio sotto il suo feudo. Porto Conidas è uno dei feudi dell'Impero Novano, per questo motivo questa Origine è perfettamente in linea con la Stirpe Imperiale del personaggio.

Esempio Origine disallineata con la Stirpe
Possono essere personaggi orfani, o rapiti, ma la Conoscenza d'Origine è principalmente influenzata dal tempo, per questo anche personaggi cresciuti amorevolmente con la loro famiglia potrebbero avere Conoscenze d'Origini disallineate.

Il nostro personaggio è una giovane guerriera agarlidone, per sfuggire alle razzie i suoi genitori si sono rifugiati a Nova Orium, il feudo imperiale più vicino al deserto, e hanno cresciuto la loro unica figlia in questa città. Oggi, la nostra avventuriera, diventata grande, ha solo vaghi ricordi del suo vecchio villaggio agarlidone, perché ha vissuto per un tempo molto maggiore nell'Impero. La situazione quindi è la seguente:

- *I genitori del nostro personaggio sono Agarlidoni, con delle Conoscenze d'Origine di una città agarlidone, dove hanno vissuto per buona parte della loro vita.*
- *La nostra guerriera invece è un'Agarlidone, ma con la Conoscenza d'Origine "Nova Orium", ossia il feudo imperiale dove ha sempre vissuto fino ad ora.*

Indice conoscenze d'origine

Regno delle Dune
- Agarlin
- Ghirt
- Nord Tiria
- Ovalghiria
- Eremo

Impero Novano
- Rocca del Nord
- Porto Conidas
- Secta
- Nabucca
- Reus Nova
- Avirioth
- Athemverta
- Grissam
- Nova Orium
- Porto Dakora

Giungla
- Selvani Nativi
- Selvani Adottati

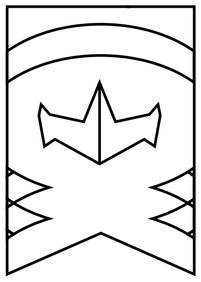
Regno Unico Telide
- Approdo dell'Astro
- Rocca Eddars
- Daatil
- Nuvhia
- Imagora
- Ethlusia
- Dumanthar





Regno delle Dune

Agarlin



nome abitanti: **Agarliniani**

linguaggi conosciuti: **Moha e Lotha**

Bonus: ***+1 Cultura*** oppure ***+1 Arguzia***

La ***Via del Duellante*** costa 3 PC

La Capacità ***Contesa*** costa 3 PC

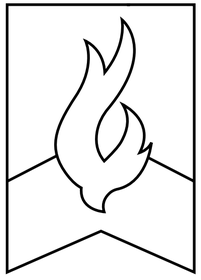
Agarliniani:

Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città agarlidone di Agarlin, capitale del regno e dimora del Sovrano delle Dune. Sai bene come funziona la legge del regno delle dune, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno delle Dune, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel deserto agarlidone. Conosci meglio di tutti gli altri agarlidoni i miti di Guerra e generalmente le leggende dei grandi eroi agarlidoni. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura o Arguzia per orientarti nel deserto e contro i miraggi.



Regno delle Dune

Ghirt



nome abitanti: **Ghirtiani**

linguaggio conosciuto: **Moha +1 a scelta**

Bonus: ***+1 Agilità*** oppure ***+1 Precisione***

La ***Via del Tiratore*** costa 3 PC

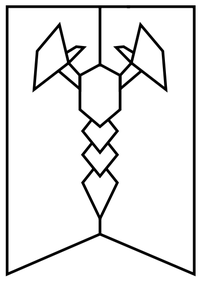
La Capacità ***Cavallerizzo*** costa 2 PC

Ghirtiani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città agarlidone di Ghirt. Sai bene come funziona la legge del regno delle dune, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno delle Dune, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel deserto agarlidone. Sei abituato a cacciare nel deserto e possiedi grande esperienza contro i Vermipodi, il Custode può fornirti intuizioni aggiuntive quando ne incontri uno. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Arguzia o Cultura per esaminare un libro, una scritta o un'incisione di origine agarlidone.



Regno delle Dune

Nord Tiria



nome abitanti: **Tiriani**

linguaggi conosciuti: **Moha e Lotha**

Bonus: ***+1 Forza*** oppure ***+1 Istinto***

La ***Via del Demolitore*** costa 3 PC

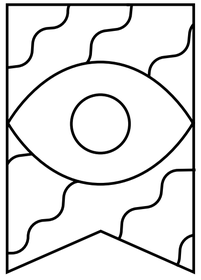
La Capacità ***Incassare*** costa 2 PC

Tiriani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città agarlidone di Nord Tiria. Sai bene come funziona la legge del regno delle dune, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno delle Dune, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel deserto agarlidone. Conosci meglio di tutti gli agarlidoni le usanze degli imperiali e potresti avere delle intuizioni a riguardo incontrandone uno. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Carisma dirette verso un Imperiale.



Regno delle Dune

Ovalghiria



nome abitanti: **Ovalghiriani**

linguaggi conosciuti: **Moha +1 a scelta**

Bonus: ***+1 Agilità*** oppure ***+1 Carisma***

La ***Via del Cavaliere*** costa 3 PC

La Capacità ***Disarmare*** costa 3 PC

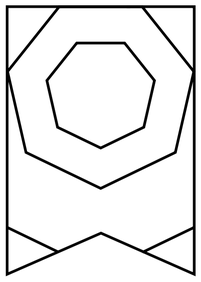
Ovalghiriani:

Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città agarlidone di Ovalghiria. Sai bene come funziona la legge del regno delle dune, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno delle Dune, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel deserto agarlidone. Conosci il *Linguaggio delle Onde* un gergo marinaresco che si usa in tutto l'arcipelago di Limma e nelle coste di Eremo. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura legate alla marineria.



Regno delle Dune

Eremo



nome abitanti: **Eremiti**

linguaggi conosciuti: **Moha e Lotha**

Bonus: ***+1 Cultura*** oppure ***+1 Carisma***

La ***Via dello Stratega*** costa 3 PC

La Capacità ***Tempra benedetta*** costa 2 PC

Eremiti:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città ormotana di Eremo. Sai bene come funziona la legge del regno delle dune, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno delle Dune, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel deserto agarlidone. Conosci il *Linguaggio delle Onde* un gergo marinaresco che si usa in tutto l'arcipelago di Limma e nelle coste di Eremo. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Carisma per trattare un prezzo.



Impero Novano

Rocca del Nord

nome abitanti: **Nordiani**

linguaggio conosciuto: **Lotha**

Bonus: ***+1 Forza*** oppure ***+1 Vigore***

La ***Via del Demolitore*** costa 3 PC

La Capacità ***Ammazza-maghi*** costa 2 PC

Nordiani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Rocca del Nord. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Conosci bene la *Pietra di Giada* che i nordiani estraggono dalle miniere e che usano per forgiare armi e armature immuni agli Eletti. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura legate a oggetti o armature in *Pietra di Giada*.



Impero Novano

Porto Conidas

nome abitanti: **Conidiani**

linguaggi conosciuti: **Lotha e Tharat**

Bonus: ***+1 Agilità*** oppure ***+1 Carisma***

La ***Via del Duellante*** costa 3 PC

La Capacità ***Conoscenze mediche*** costa 2 PC

Conidiani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Porto Conidas. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Conosci il linguaggio *Conidiano Marittimo* un gergo marinaresco che si usa in tutto l'arcipelago. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura legate alla marineria.



Impero Novano

Secta

nome abitanti: **Sectiani**

linguaggi conosciuti: **Lotha e Lotha Antico**

Bonus: ***+1 Precisione*** oppure ***+1 Cultura***

La ***Via dello Stratega*** costa 3 PC

La Capacità ***Conoscenze tattiche*** costa 2 PC

Sectiani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Secta. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Conosci bene l'*Ordine delle Maschere*, famoso in tutto il mondo, e possiedi delle informazioni aggiuntive sulla *Grande Officina di Secta*. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura per stabilire un prezzo.



Impero Novano

Nabucca

nome abitanti: **Nabalesi**

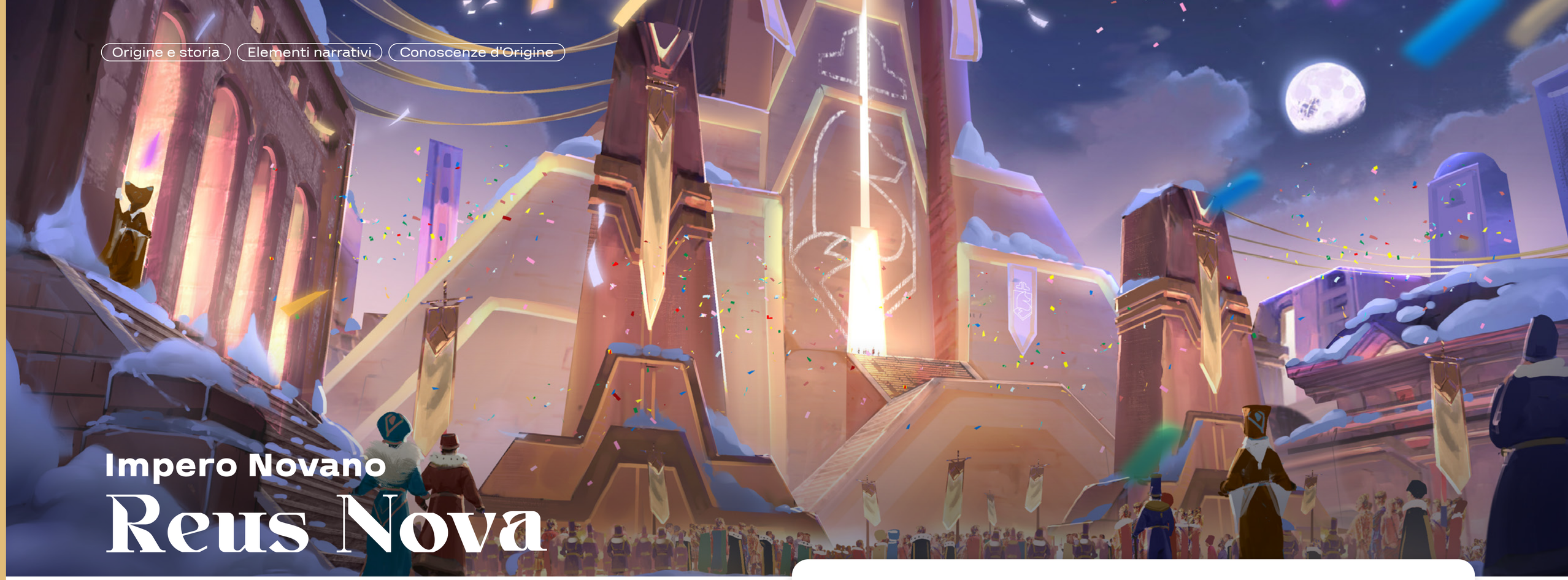
linguaggio conosciuto: **Lotha**

Bonus: ***+1 Arguzia*** oppure ***+1 Carisma***

La ***Via del Cavaliere*** costa 3 PC

La Capacità ***Cavallerizzo*** costa 2 PC

Nabalesi:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Nabucca. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Conosci bene le tratte commerciali del centro dell'impero, inoltre possiedi la *Carta della confederazione dei negozianti* a tuo nome, rilasciata a tutti gli abitanti di Nabucca per evitare i dazi nelle capitali imperiali.



Impero Novano

Reus Nova

nome abitanti: **Reuviani**

linguaggi conosciuti: **Lotha e Tharat**

Bonus: ***+1 Forza*** oppure ***+1 Cultura***

La ***Via del Duellante*** costa 3 PC

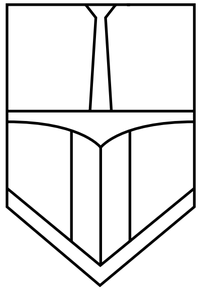
La Capacità ***Disarmare*** costa 3 PC

Reuviani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Reus Nova, dove risiede la capitale dell'Impero. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Conosci meglio di tutti gli altri imperiali i miti di Morte e generalmente le leggende dei grandi eroi dell'impero. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura per determinare l'autenticità di armi o reliquie divine.



Impero Novano

Avirioth



nome abitanti: **Aviriani**

linguaggi conosciuti: **Lotha**

Bonus: ***+1 Vigore*** oppure ***+1 Arguzia***

La ***Via del Cavaliere*** costa 3 PC

La Capacità ***Flagello di fede*** costa 1 PC

Aviriani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Avirioth. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Conosci meglio di tutti gli altri imperiali i miti di Giustizia e generalmente le leggende dei grandi eroi dell'impero. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Carisma quando tenti di calmare gli animi tra due contendenti, sedare una rissa o convincere qualcuno della tua buona fede.



Impero Novano

Athemverta

nome abitanti: **Vertiani**

linguaggi conosciuti: **Lotha**

Bonus: ***+1 Agilità*** oppure ***+1 Arguzia***

La ***Via dello Stratega*** costa 3 PC

La Capacità ***Arti marziali*** costa 3 PC

Vertiani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Athemverta. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Sei abituato ai tentativi di furto, raggiro o minaccia, conosci un modo particolare per nascondere le tue monete in modo che non vengano trovate con una perquisizione e inizi la tua avventura con una piccola quantità di Denari imperiali falsi, determinati dal Custode.



Impero Novano

Grissam

nome abitanti: **Grissamiti**

linguaggi conosciuti: **Lotha +1 a scelta**

Bonus: ***+1 Agilità*** oppure ***+1 Istinto***

La ***Via del Duellante*** costa 3 PC

La Capacità ***Conoscenze tattiche*** costa 2 PC

Grissamiti:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Grissam. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Conosci bene le procedure per il commercio o il trasporto dell'Orium, siccome a Grissam si trova l'Accademia degli Eletti, inoltre potresti possedere un animale domestico di una Nuova specie alterata dall'acqua rossa, un libro a scelta del Custode o un oggetto dalla forma inusuale, creato da un Eletto.



Impero Novano

Nova Orium

nome abitanti: **Oriumiti**

linguaggi conosciuti: **Lotha e Moha**

Bonus: ***+1 Vigore*** oppure ***+1 Cultura***

La ***Via del Corazzato*** costa 3 PC

La Capacità ***Incassare*** costa 2 PC

Oriumiti:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Nova Orium. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Conosci meglio di tutti gli imperiali le usanze degli Agarlidoni e potresti avere delle intuizioni a riguardo incontrandone uno. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Carisma dirette verso un Agarlidone.



Impero Novano

Porto Dakora

nome abitanti: **Dakoriani**

linguaggi conosciuti: **Lotha e Tharat**

Bonus: ***+1 Forza*** oppure ***+1 Istinto***

La ***Via del Duellante*** costa 3 PC

La Capacità ***Sanguinamento*** costa 3 PC

Dakoriani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nel feudo di Porto Dakora, nella giungla, lontano dall'impero. Sai bene come funziona la legge dell'impero, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Nuovo Impero Novano, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nel tuo feudo d'origine. Conosci meglio di tutti gli imperiali la giungla del continente arboreo e hai probabilmente un'esperienza diretta che dimostra quanto sia pericolosa. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Carisma dirette verso un Selvano.



Giungla

Selvani nativi

nome abitanti: **Selvani**

linguaggi conosciuti: **Lotha + 1 a scelta**

Bonus: ***+1 Arguzia*** oppure ***+1 Vigore***

La ***Via del Corazzato*** costa 3 PC

La ***Via del Cavaliere*** costa 3 PC

La ***Via dello Stratega*** costa 3 PC

Selvani nativi:

Sei rinato in una delle tre tribù selvane *Piumati - Felini - Acquatici*. Sai bene come funziona la legge della tua tribù e il Custode può fornirti informazioni aggiuntive su usi e costumi dei Selvani a cui appartieni. Conosci il linguaggio *Lemitano Antico* un'antica lingua che tutti i Selvani conoscono. Per i Selvani l'Acqua Rossa è totalmente inefficace, essendo loro nati con un rituale legato ad essa, non è diverso che bere l'acqua comune, il tuo sangue è nero. Ottieni una Nota Storica bonus "Rinato nelle Selve" per determinare come sei diventato un Selvano. Sei rinato come Selvano da infante, o comunque da troppo piccolo per ricordare le tue origini e la tua stirpe precedente.



Giungla

Selvani adottati

nome abitanti: **Selvani**

linguaggio conosciuto: **Lotha + 1 a scelta**

Bonus: ***+1 Agilità*** oppure ***+1 Precisione***

La ***Via del Demolitore*** costa 3 PC

La ***Via del Duellante*** costa 3 PC

La ***Via del Tiratore*** costa 3 PC

Selvani adottati:

Sei rinato in una delle tre tribù selvane *Piumati - Felini - Acquatici*. È possibile tu abbia scelto di diventare Selvano per qualche motivo, oppure che tu sia stato reclamato dalla giungla da ragazzo. Conosci il linguaggio *Lemitano Antico* un'antica lingua che tutti i Selvani conoscono. Per i Selvani l'Acqua Rossa è totalmente inefficace, essendo loro nati con un rituale legato ad essa, non è diverso che bere l'acqua comune, il tuo sangue è nero. Ottieni una Nota Storica bonus "Rinato nelle Selve" per determinare come sei diventato un Selvano. Sei rinato come Selvano quando eri già maturo, ma hai perso i bonus della tua stirpe precedente. Potresti aver conservato i documenti del tuo vecchio regno d'appartenenza, nonostante sia contro le leggi dei Selvani.



Regno unico telide

Approdo dell'Astro

nome abitanti: **Approdati (o Selvaggi)**

linguaggio conosciuto: **Tharat e Lotha**

Bonus: ***+1 Agilità*** oppure ***+1 Istinto***

La ***Via del Duellante*** costa 3 PC

La Capacità ***Contesa*** costa 3 PC

Approdati:

Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città telide di Approdo dell'Astro, nella giungla e nel regno vi chiamano "Selvaggi" con tono dispregiativo essendo gli unici nati lontano dalle terre telidi. Sai bene come funziona la legge del regno dei telidi, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno Unico, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nella giungla. Sei abituato a cacciare animali della giungla e possiedi grande esperienza contro i veleni di queste zone, il Custode può fornirti intuizioni aggiuntive quando te ne viene somministrato uno o viene avvelenato un tuo compagno. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Carisma dirette verso un Selvano.



Regno unico telide

Ethlusia

nome abitanti: **Ethlusiani**

linguaggio conosciuto: **Tharat +1 a scelta**

Bonus: ***+1 Cultura*** oppure ***+1 Carisma***

La ***Via del Cavaliere*** costa 3 PC

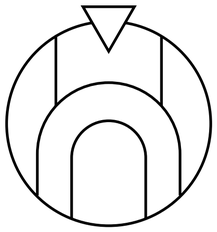
La Capacità ***Conoscenze mediche*** costa 2 PC

Ethlusiani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città telide di Ethlusia. Sai bene come funziona la legge del regno unico dei telidi, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno Unico, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nella tua città d'origine. Conosci meglio di tutti gli altri telidi le leggi del regno e probabilmente hai visto almeno una volta nella tua vita il Re o la Regina dei Telidi, inoltre possiedi il *Salvacondotto della Capitale* a tuo nome, rilasciata a tutti gli abitanti di Ethlusia per evitare i dazi nelle capitali telidi e ottenere sconti per le traversate su navi telidi.



Regno unico telide

Daatil



nome abitanti: **Daatiliani**

linguaggio conosciuto: **Tharat + 1 a scelta**

Bonus: ***+1 Precisione*** oppure ***+1 Arguzia***

La ***Via del Tiratore*** costa 3 PC

La Capacità ***Incassare*** costa 2 PC

Daatiliani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città telide di Daatil. Sai bene come funziona la legge del regno unico dei telidi, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno Unico, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nella tua città d'origine. Conosci bene gli Incubi delle Terre Desolate e il Custode potrebbe fornirti intuizioni a riguardo quando ne incontri un esemplare. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura o Arguzia che riguardano gli Incubi.



Regno unico telide

Rocca Eddars

nome abitanti: **Eddardiani**

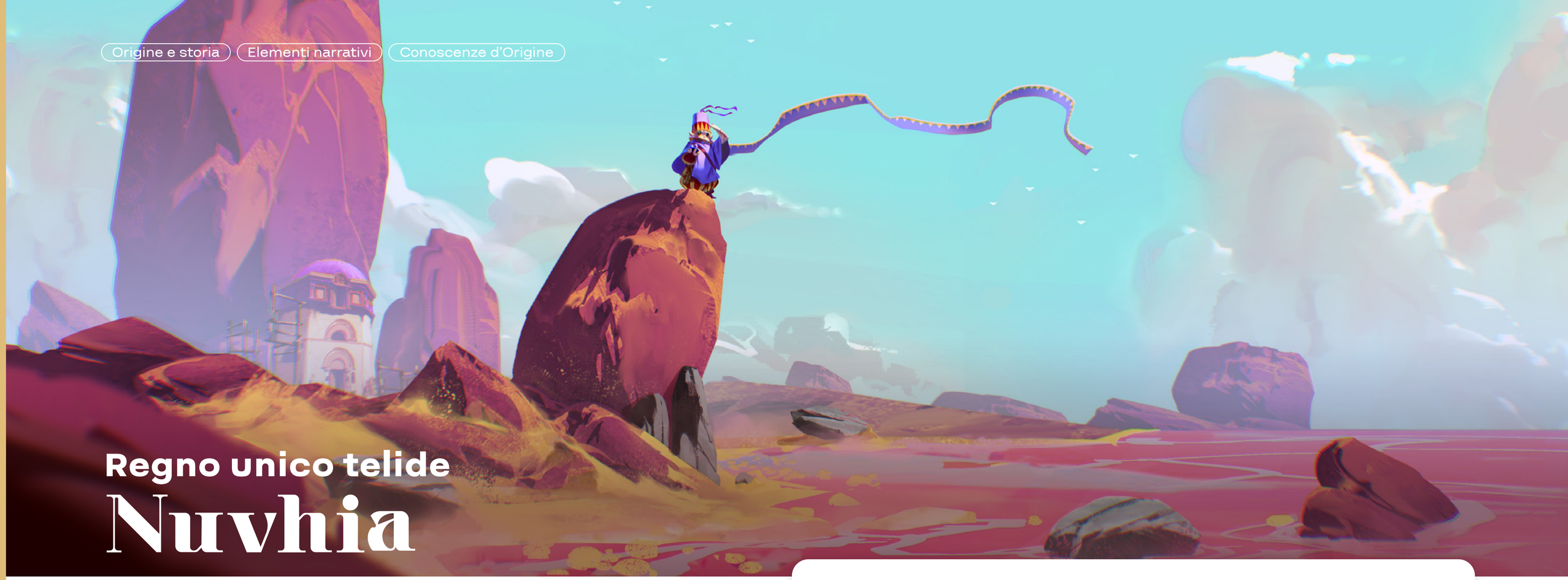
linguaggio conosciuto: **Tharat e Lotha**

Bonus: ***+1 Precisione*** oppure ***+1 Vigore***

La ***Via del Corazzato*** costa 3 PC

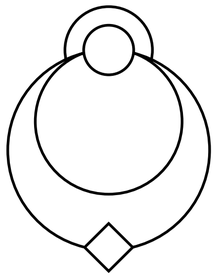
La Capacità ***Ammazza-maghi*** costa 2 PC

Eddardiani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città telide di Rocca Eddars. Sai bene come funziona la legge del regno unico dei telidi, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno Unico, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nella tua città d'origine. Conosci le principali leggi sul commercio navale e sul Signore del Regno di Rocca Eddars. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Carisma per trattare un prezzo.



Regno unico telide

Nuvhia



nome abitanti: **Nuvhiani**

linguaggio conosciuto: **Tharat e Lotha**

Bonus: ***+1 Arguzia*** oppure ***+1 Carisma***

La ***Via del Tiratore*** costa 3 PC

La Capacità ***Disarmare*** costa 3 PC

Nuvhiani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città telide di Nuvhia. Sai bene come funziona la legge del regno unico dei telidi, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno Unico, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nella tua città d'origine. Conosci bene le rocce porose di Nuvhia e le leggi sul commercio della Polvere Rossa. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura per stabilire un prezzo di un'arma ad Orium o alle imprese per ripararla.



Regno unico telide

Imagora

nome abitanti: **Imagoriani**

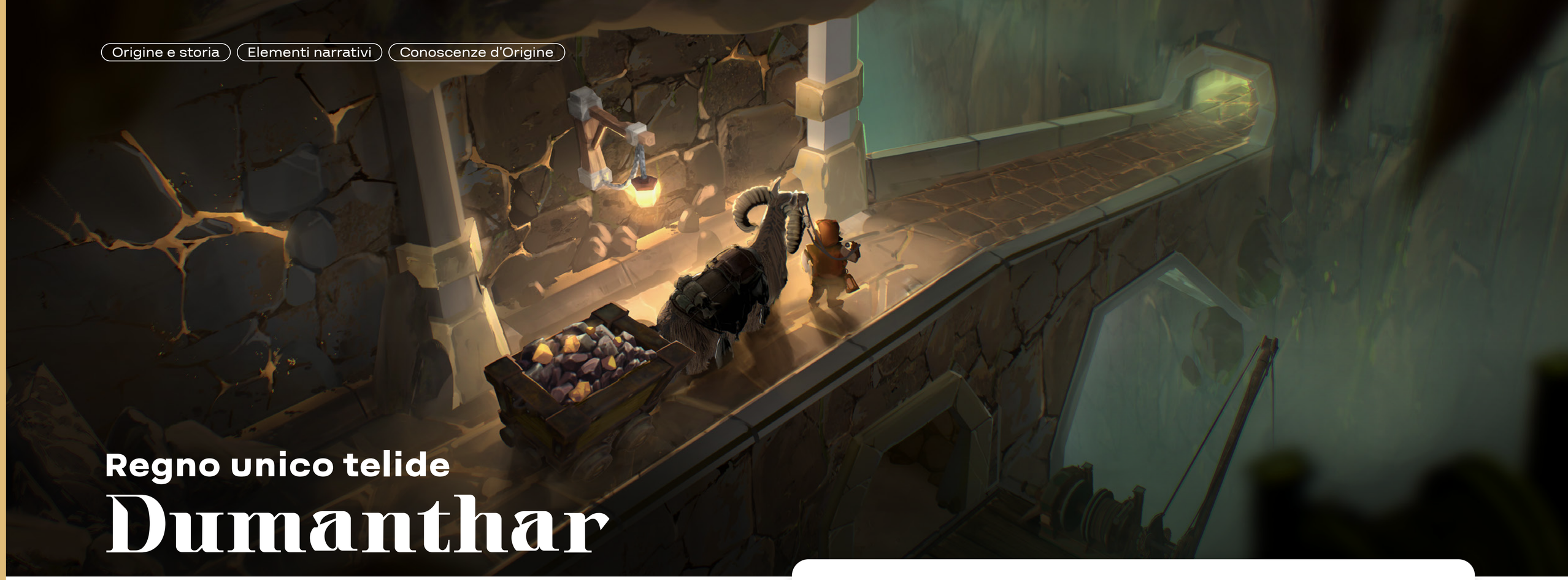
linguaggio conosciuto: **Tharat +1 a scelta**

Bonus: ***+1 Arguzia*** oppure ***+1 Cultura***

La ***Via dello Stratega*** costa 3 PC

La Capacità ***Conoscenze tattiche*** costa 2 PC

Imagoriani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città telide di Imagora. Sai bene come funziona la legge del regno unico dei telidi, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno Unico, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nella tua città d'origine. Conosci bene le Università di Imagora e conosci almeno un personaggio che ha frequentato, o frequenta, una facoltà. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sulla facoltà che conosci meglio. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Carisma dirette verso un Imperiale.



Regno unico telide

Dumanthar

nome abitanti: **Dumariani**

linguaggio conosciuto: **Tharat**

Bonus: ***+1 Forza*** oppure ***+1 Vigore***

La ***Via del Demolitore*** costa 3 PC

La Capacità ***Cavallerizzo*** costa 2 PC

Dumariani:
Sei originario o hai vissuto per gran parte della tua vita nella città telide di Dumanthar. Sai bene come funziona la legge del regno unico dei telidi, hai dei documenti che confermano la tua identità e appartenenza al Regno Unico, il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti trovi nella tua città d'origine. Sei abituato a muoverti in zone buie o lavorare come minatore, il Custode può fornirti un bonus per orientarti nel sottosuolo o in ambienti con scarsa visibilità. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura per stabilire un prezzo.



Note storiche

Tutti gli abitanti di Neus provengono da un luogo d'origine, ma cosa hanno vissuto fino ad ora? Quali esperienze hanno segnato le loro vite? Le Note Storiche indicano la biografia del personaggio fino a questo momento.
Queste forniscono bonus specifici legati all'esperienza, alle abitudini e allo stile di vita. Inoltre, forniscono importanti informazioni narrative utili al Custode e agli altri membri del gruppo, sempre che vengano condivise.



Storia del nostro PG

Cosa sono le Note Storiche

Le Note Storiche sono elementi biografici del personaggio che egli ha sbloccato nel corso della sua vita. Per questo motivo, è importante ricordarsi che le Note Storiche sono al massimo 6 e corrispondono a eventi davvero determinanti o ad esperienze ben consolidate durante la propria vita. Per esempio: *un ragazzino orfano di undici anni, cresciuto a Reus Nova per tutta la sua vita, non potrà avere più di 2 Note Storiche, semplicemente perché non ha vissuto abbastanza per maturare altre esperienze.*

Queste note forniscono ai personaggi dei bonus passivi a determinate imprese che coinvolgono la loro esperienza e possono essere acquisite anche durante un'Avventura, ma solo se il Custode ritiene che l'esperienza dei personaggi sia maturata a tal punto da segnare la loro vita.

Combinare le Note Storiche

Le Note Storiche di un personaggio compongono la sua biografia e permettono al giocatore e al Custode di comprendere meglio ciò che il personaggio considera affine. Visto il loro numero limitato, spetta al Custode il compito di approvarle durante la Creazione Personaggio, in base all'età e alle esperienze realisticamente ottenute dal personaggio. Gli **Schemi di Partenza** forniscono una linea guida su quante Note Storiche mettere a disposizione dei giocatori.
Il realismo delle Note Storiche emerge dalla loro combinazione: ricordiamo a tutti i giocatori che saranno le diverse composizioni di Note a creare la storia del nostro personaggio; decidere liberamente quali Note considerare più importanti renderà più articolata la vita dei nostri personaggi. Consigliamo al Custode di far cominciare l'Avventura con almeno 2 Note Storiche e con un massimo di 4, così da avere un leggero margine per poterne guadagnare durante le sessioni vivendo esperienze direttamente in gioco.

Legare la storia al Patrono

Come anticipato, le Divinità guida dei personaggi li hanno richiamati con un disegno, invocando in loro un valore e una certa percezione del mondo. Collegare il Patrono alla propria biografia potrebbe rendere i personaggi più tridimensionali e interessanti.

Ottenere "Obiettivo" e "Difetto" dalle Note Storiche

L'Obiettivo e il Difetto del nostro personaggio saranno indissolubilmente collegati alle sue Note Storiche: le esperienze vissute possono aiutare i giocatori a costruire meglio i propri avventurieri.

Esempio di biografia coerente

- **Esempio Note Storiche:**
  Miliziano | Eroe | Smemorato

Il personaggio che stiamo creando è un possente Ormotano che si è risvegliato nel feudo di Grissam. Gli imperiali gli hanno salvato la vita dallo scontro leggendario contro una creatura che ha attaccato la città. La battaglia ha causato una commozione cerebrale al nostro avventuriero, che non ricorda quasi niente degli ultimi dieci anni di vita; alcuni confronti con la milizia, tuttavia, gli fanno intuire che un tempo fosse una guardia o un soldato di guarnigione. A Grissam è considerato un eroe cittadino, e inoltre, sembra evidente che la creatura che gli ha causato la perdita di memoria non si trovasse lì per caso, ma che qualcuno abbia ordito l'attacco alla città, e che il mostro che ha scatenato abbia in qualche modo rubato i ricordi dell'Ormotamo.

- **Esempio Patrono e Valore:**

Patrono Vendetta - Valore "Rivalsa di un torto"

- **Esempio Obiettivo:**

Trovare il responsabile dell'attacco a Grissam.

- **Esempio Difetto:**

Il personaggio ha delle difficoltà a ricordare anche le cose più semplici del suo passato. Potrebbe non ottenere i vantaggi da Miliziano o subire uno Svantaggio alle imprese di Cultura per ricordare nomi o avvenimenti.

Indice Note Storiche

- Alchimista
- Benestante
- Cacciatore
- Condottiero
- Corrotto
- Eletto
- Eroe
- Esperienza traumatica
- Fedele
- Forestiero
- Fuorilegge
- Giuramento di purezza
- Giustiziere di Avirioth
- Infetto
- Inquisitore
- Intrattenitore
- Inventore
- Lavoratore
- Marchiato
- Marinaio
- Maschera di Secta
- Medico
- Menomato
- Miliziano
- Miscredente
- Musicista
- Nobile Imperiale
- Non convenzionale
- Orfano
- Oriumante
- Osservatore
- Patriota
- Politico
- Redivivo
- Rinato nelle Selve
- Sacerdote
- Smemorato
- Studioso dell'Università
- Vecchiaia
- Viandante



Alchimista

Hai studiato per buona parte della tua vita l'arte dell'Alchimia presso uno dei Laboratori d'Alchimia sparsi per l'Impero, oppure sei un autodidatta e forse porti i segni di molti errori. Possiedi, a meno che non ti sia stato sottratto, un *Laboratorio Chimico portatile*, che ti permette di creare intrugli [vedi sez. Alchimia]. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive su pozioni che trovi o alchimisti al lavoro. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono l'Alchimia e a tutte le imprese necessarie a riparare, eventualmente, il *Laboratorio Chimico*. Guadagni 2 Punti Capacità da spendere esclusivamente in Ricette Alchemiche al momento della creazione del tuo personaggio.

Benestante

Hai ereditato una cospicua somma di denaro dalla tua famiglia o da un conoscente, oppure hai lavorato duramente per guadagnare abbastanza denaro da costruirti una posizione agiata nella società. Potresti aver lavorato per un ricco benefattore, oppure aver ereditato tutto da una lontana zia. In ogni caso, disponi, o hai avuto a disposizione, considerevoli quantità di denaro, e sei perciò abituato ad un certo stile di vita. Ottieni 1 Dado di Vantaggio in tutte le imprese di Carisma quando si tratta di corrompere o pagare per avere informazioni. Ottieni dal Custode i tuoi "proventi", una quota di monete aggiuntive alla Creazione Personaggio, originata dal tuo lavoro passato o dalla tua eredità. Questi potrebbero essere abbastanza da dover essere trasportati in un baule o depositati presso la banca del regno.

Cacciatore

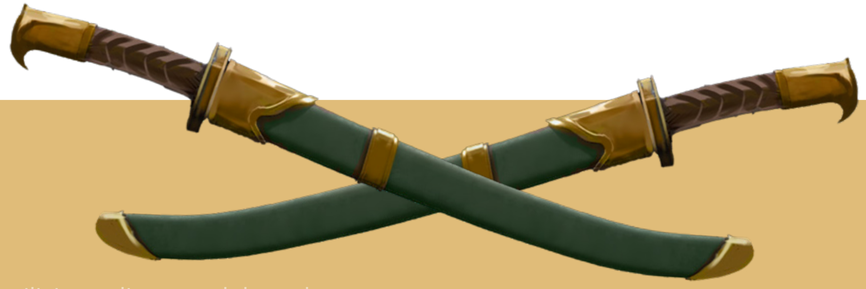
Hai cacciato per tutta la vita, animali del Continente Novano, creature dell'oceano o bestie feroci della Giungla. Qualunque sia la tua preda, conosci bene le sue abitudini, come affrontarla e come sfuggirle. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sulle creature che sei solito cacciare. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono gli animali, il loro habitat e le loro tane. Queste informazioni ti permettono di distinguere le tracce di un animale da quelle di un Selvano.

Condottiero

Requisiti:

- **Possedere almeno 1 Via e Arguzia 3+**

Hai guidato un gruppo di soldati, guerrieri o mercenari. Nel tempo la tua esperienza da comandante si è trasformata in tattica. Il Custode potrà fornirti intuizioni aggiuntive su nemici affrontati in passato o su vecchi compagni di squadra. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono la contrattazione per un lavoro da mercenario, per la conoscenza delle leggi del popolo dove hai combattuto e la strategia d'assedio.



#spade-miliziane-di-rocca-del-nord



Corrotto

Appartieni, o hai fatto parte per lungo tempo, ad un'organizzazione legale collegata alla tua Conoscenza d'Origine, come la milizia cittadina o il sistema politico. Sei stato, durante i tuoi anni di servizio, corrotto per favorire qualcuno che ti ha pagato, o minacciato. Non importa quante volte tu sia stato corrotto, o quanti favori tu abbia svolto, è possibile che tu ti sia liberato del tuo ricattatore o che tu abbia accettato volentieri. In ogni caso, il Custode può utilizzare queste parti del tuo passato per fornirti informazioni aggiuntive su questo personaggio o sugli eventi collegati alla tua corruzione. Ottieni dal Custode un "rimborso" per la tua corruzione, monete aggiuntive, un oggetto raro o informazioni fornite da chi ti ha pagato.

Eletto

Requisiti:

- **Appartenere alla Stirpe "Imperiale" o "Agarlidone"**

Sei un Eletto, un personaggio che bevendo l'Orium non guadagna bonus fisici, ma è in grado di controllare la materia e il tempo con la magia.
A prescindere dal fatto che il tuo personaggio sappia o meno di essere un Eletto, il Custode potrà richiederti imprese aggiuntive quando bevi l'acqua rossa. Tuttavia, potrai sfruttare i tuoi poteri solo possedendo la Nota Storica "Oriumante".
Un personaggio Eletto che beve l'Orium senza addestramento genera effetti magici incontrollati attraverso il suo elemento; sarà il Custode a determinare le conseguenze in base alla scena.

Eroe

Hai compiuto una o più azioni eroiche nella tua vita, volontarie o meno, che hanno costruito un'immagine estremamente positiva di te, rendendoti famoso proporzionalmente alle tue gesta. Sei un grande salvatore degli indifesi, un miliziano intrepido, oppure sei semplicemente un popolano che è capitato nel posto giusto al momento giusto. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sul feudo, città o villaggio dove hai compiuto le tue imprese, o su qualcuno che hai salvato. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono il raccontare le tue gesta eroiche, l'ottenere ricompense per il salvataggio di qualcuno o la contrattazione nel feudo dove sei considerato un eroe.

Esperienza traumatica

Hai vissuto un'esperienza che ha traumatizzato profondamente la tua psiche o che ha cambiato qualcosa nel tuo modo di agire. Potrebbe trattarsi di uno sconvolgimento durante l'infanzia, di un trattamento atroce nei tuoi confronti, oppure di un'azione da te compiuta ma di cui ti penti profondamente. Determina insieme al Custode cosa potrebbe aver segnato il tuo passato e che ripercussioni comporta nel presente. In base all'entità della tua esperienza traumatica e al peso che essa ha sulla psiche del tuo personaggio, il Custode potrebbe importi 1 o più Dadi di Svantaggio in determinate situazioni che ricordano il trauma subito. L'esperienza traumatica è più di una semplice paura e non è detto che abbia un responsabile, per questo il Custode dovrà delineare adeguatamente i confini insieme al giocatore per creare una narrazione più coerente. Nel caso il personaggio riuscisse a superare il suo trauma in modo completo, o in una situazione determinante per il gruppo, il Custode può decidere di premiarlo con 1 o più Punti Capacità e rimuovendo questa Nota Storica.

Fedele

Sei un fedele particolarmente devoto di una divinità. Può essere il tuo Patrono, il Padre Creatore, oppure una divinità che non è il tuo Patrono ma a cui hai dedicato la tua vita. In Neus, le divinità sono estremamente presenti, e confidi che guidino il tuo destino e le tue azioni. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sulle cerimonie e sugli edifici collegati alla divinità a cui sei fedele. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono artefatti, reliquie e armi benedette dalla divinità che hai scelto, o nel momento in cui tenti un'impresa di Carisma diretta ad un sacerdote o fedele della tua stessa divinità. Questa Nota Storica può essere presa più volte per guadagnare gli stessi bonus su diversi divini.

Forestiero

Requisiti:

- **Possedere una Conoscenza d'Origine che non sia in linea con la propria Stirpe**

Sei cresciuto in un luogo atipico per la tua Stirpe. Potresti essere un Ormotano cresciuto da un nobile imperiale, o un Telide orfano cresciuto dai Selvani. La terra in cui hai vissuto può risultarti inospitale o, al contrario, potresti riconoscerla come tua unica patria. Non è detto che tu conosca il tuo passato, il Custode può decidere, in base alle circostanze della tua storia, se fornirti degli oggetti o dei riferimenti del tuo vero luogo di provenienza. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese in cui tenti di ingannare qualcuno sulla tua vera origine o sulle conoscenze storiche del luogo in cui sei stato cresciuto.

Fuorilegge

Sei un ricercato o lo sei stato per molti anni della tua vita. Hai vissuto sfuggendo alla legge di un regno e ti sei dovuto nascondere per lungo tempo.
Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando incroci altri malviventi o affiliati alla malavita di cui fai o facevi parte. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma in cui tenti di mentire sul tuo passato.



Giuramento di purezza

Requisiti:

- **Non appartenere alla Stirpe "Selvana"**

Hai giurato, per via di un trauma o di una promessa, di non bere mai l'Orium, né tentare di scoprire se sei un Eletto, nel caso tu fossi un Imperiale o un Agarlidone. Questo giuramento ti spinge a cercare la tua strada senza seguire l'acqua rossa. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive per distinguere l'Orium quando non sarebbe possibile distinguerlo dall'acqua comune. Ottieni un bonus di +1 ad una statistica diversa da quelle in cui hai guadagnato l'attitudine per la tua Stirpe. Nota: perderai questo bonus se infrangi il tuo Giuramento di purezza bevendo Orium, anche se ti viene somministrato contro la tua volontà.

Giustiziere di Avirioth

Requisiti:

- **Possedere la Conoscenza d'Origine "Aviriano"**
- **Essere nati sotto il Patrono Giustizia**

Hai giurato fedeltà al tuo Patrono, Giustizia, con la benedizione del Lord di Avirioth; hai servito per almeno un anno della tua vita sotto l'Ordine dei Giustizieri di Avirioth. Ti consideri, o consideravi, un messaggero di Giustizia e, che ti piaccia o meno, questa Scintilla guarda a te con favore.
Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sull'Ordine dei Giustizieri o sul feudo di Avirioth. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono conoscenze riguardo il Patrono Giustizia, la difesa di un innocente o il riconoscimento di un'arma benedetta da Giustizia. Ti vengono imposti 2 Dadi di Svantaggio a tutte le imprese per attaccare un avversario indifeso, disarmato o che ha invocato la resa.

Infetto

Soffri di una malattia grave e degenerativa, alla quale non è detto che ci sia una cura. Potresti aver contratto un'infezione da una creatura, da una pianta o per colpa di un esperimento fallito. Il Custode può fornirti informazioni su cosa ti ha infettato. Può inoltre importi Dadi di Svantaggio a tutte le imprese fisiche che coinvolgono la tua infezione, o quando la tua malattia si manifesta.

Inquisitore

Requisiti:

- **Possedere Carisma 3+**

Sei un miliziano abile negli interrogatori, oppure sei un sadico amante dell'intimidazione, esperto nel torturare e nell'estorcere confessioni. Il Custode può fornirti intuizioni aggiuntive sui punti deboli di un personaggio, ma solo se possiedi abbastanza informazioni su di lui o hai la possibilità di interrogarlo. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma che coinvolgono la tortura, l'intimidazione e la minaccia fisica. I Colpi durante un combattimento non sono considerati tortura; sono influenzate da questo bonus solo le Ferite inflitte in circostanze intimidatorie o esterne al combattimento.

Intrattenitore

Requisiti:

- **Possedere Carisma 3+**

Sei l'anima dello spettacolo; che tu sia un poeta, un attore o un comico, una cosa è certa, sai come attirare l'attenzione. Sei stato abituato a tenere su di te gli occhi del pubblico, per truffare i tuoi ospiti o per intrattenerli. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma per attirare l'attenzione, se stai sfruttando adeguatamente le tue doti da intrattenitore.

Inventore

Hai lavorato in un laboratorio con un Maestro Costruttore, oppure hai imparato a costruire oggetti leggendo libri e manuali. Potresti far parte dell'Associazione dei Costruttori Telidi. Il Custode può fornirti informazioni su oggetti, macchinari e tecnologie che hai studiato. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono la costruzione o la riparazione di oggetti in linea con l'esperienza che hai acquisito durante la tua formazione.

Lavoratore

Hai svolto per lungo tempo un lavoro manuale, dove non è necessaria una specifica formazione accademica, come il minatore, il contadino o l'operaio in un cantiere navale. Questo lavoro ti ha garantito uno stipendio e una vita comune in una città, o villaggio. Adesso hai perso questo incarico o ti sei licenziato. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando incontri qualcuno che svolge lo stesso lavoro che svolgevi un tempo o un'attività a esso collegata. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono raccogliere informazioni sul lavoro che svolgevi. Ottieni dal Custode i tuoi "risparmi", una quota di monete aggiuntive alla Creazione Personaggio originata dal tuo lavoro passato.

Marchiato

Sei stato marchiato da un nemico, un avversario, un eletto o una creatura. Puoi conoscere o meno il significato del tuo marchio; in entrambi casi è visibile fisicamente sul tuo corpo e spesso difficile da nascondere. Può essere che sia un simbolo inflitto con l'Orium, un marchio da prigioniero che segna lo sconto della pena o semplicemente la ferita di un sanguinoso combattimento. Il Custode potrebbe sfruttare il marchio facendolo notare ad altri personaggi. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese per riconoscere chi ti ha inflitto il marchio, lo strumento utilizzato, o le impronte della creatura responsabile. Nel caso ti fosse stato inflitto da un Eletto, potrai imporgli 1 Dado di Svantaggio la prima volta che lo incontrerai, ad un'impresa a tua scelta.

Marinaio

Sei cresciuto su una barca o hai vissuto gran parte della tua vita in mare. Hai una grande conoscenza della navigazione e della gestione navale perché hai fatto parte di una ciurma o ne sei stato capitano. Il Custode potrà fornirti informazioni aggiuntive considerando le tue conoscenze navali per quanto riguarda l'orientamento in mare, le specie marine delle tue zone d'origine, e informazioni sulle città portuali che potresti aver visitato. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono una nave, la navigazione, distinguere un pesce velenoso o la sopravvivenza su un'isola.

Maschera di Secta

Requisiti:

- **Possedere la Conoscenza d'Origine "Sectiano"**
- **Non appartenere alla Stirpe "Selvana"**
- **Non possedere la Nota Storica "Eletto"**

Sei una Maschera di Secta. Hai studiato per buona parte della tua vita nella Grande Officina di Secta, dove sei stato istruito all'Arte della Fucina, il modo in cui le Maschere chiamano gli alchimisti e armaioli dell'Ordine. Possiedi, a meno che non ti sia stata sottratta, una *Staffa Rossa*, un'arma temprata con l'Orium che solo le Maschere sanno brandire [vedi sez. Ordine delle Maschere]. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sull'Ordine delle Maschere o sulla Grande Officina. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono la forgiatura o l'alchimia utilizzando l'Orium, e ottieni +1 alla tua statistica di Cultura al momento della Creazione Personaggio, solo nel caso in cui tu sia un Imperiale. Le Maschere vengono sottoposte alle Prova del Sangue durante l'iscrizione all'Ordine; in questo modo l'Impero si assicura che eventuali Eletti vengano individuati e inviati all'Accademia di Grissam. Per questo motivo, nessun Eletto è una Maschera di Secta, e viceversa.



Medico

Hai studiato medicina, o sei stato istruito nell'arte medica. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive quando ti parla un altro medico o leggi informazioni cliniche, potresti essere registrato come dottore solo in determinati regni e non essere riconosciuto dagli altri. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Cultura per utilizzare oggetti curativi.

Menomato

Sei menomato, hai perso un arto, un orecchio, un occhio o un dito. Il Custode può importi Dadi di Svantaggio a tutte le imprese fisiche che coinvolgono la parte del corpo menomata. La menomazione può essere anche un marchio inflitto da un carceriere o una creatura; in questo caso, il Custode ti fornirà dei bonus aggiuntivi sul personaggio che ti ha inflitto la menomazione e la Nota Storica "Marchiato". Il Custode può ridurre un punteggio statistica al personaggio come malus di questa Nota Storica a seconda della menomazione.

Miliziano

Requisiti:

- **Possedere almeno 1 Via o due Capacità**

Hai servito per lungo tempo nella guardia cittadina del tuo popolo. Probabilmente sei fedele ai valori del tuo esercito o ad un valoroso comandante, oppure il tradimento di questi valori ti hanno spinto ad abbandonare il tuo incarico. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sull'organizzazione della milizia a cui appartenevi, all'ordine gerarchico o all'equipaggiamento in loro possesso. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono soldati che conoscevi, la conoscenza delle leggi del popolo dove hai combattuto e la strategia d'assedio.

Miscredente

Nonostante tu sappia che gli Dei esistono, e che vagano per il mondo, qualcosa nel corso della tua vita ti ha convinto che non si curino del tuo destino. Hai deciso quindi di ignorare le divinità, come credi loro facciano con te. Non è detto che tu sappia quale sia il tuo Patrono ma, in ogni caso, perdi tutti i benefici forniti dai suoi artefatti o dalle sue armi benedette, mantenendo comunque i bonus statistici forniti e il Dono. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono l'orientamento in città, e se un personaggio "Fedele" o "Sacerdote" tenta di raggirarti. Non puoi utilizzare nessuna capacità di Divinazione.

Musicista

Hai studiato fino a un massimo di tre strumenti musicali, con un maestro o in una facoltà di musica; sai leggere gli spartiti e sei un discreto conoscitore dei ritmi moderni. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive su una canzone, un canto o uno strumento musicale, nel momento in cui hai modo di sentirlo o esaminarlo. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma che coinvolgono gli strumenti musicali che sai suonare. Ottieni automaticamente la Capacità "Talento Musicale".

Nobile Imperiale

Requisiti:

- **Appartenere alla Stirpe "Imperiale"**

Sei un nobile dell'Impero Novano o il discendente di una famiglia nobile. Potresti aver vissuto per buona parte della tua vita nelle corti aristocratiche e sei avvezzo alla vita di palazzo, anche se non necessariamente la gradisci. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sulle tue conoscenze di storia imperiale, sulle araldiche nobiliari o sui documenti ufficiali dell'Impero. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono la vita dell'aristocrazia, la storia dell'impero e la conoscenza sulle Sette Scintille.

Non convenzionale

Requisiti:

- **Questa Nota Storica è considerata doppia nel conteggio concesso dal Custode**

Sei sempre stato considerato diverso dagli abitanti della tua zona, con risvolti positivi o negativi. In ogni caso, mentre tutti seguivano una direzione, tu sceglievi spesso un cammino diverso. Prendendo questa Nota Storica alla Creazione del Personaggio, puoi cambiare il Bonus statistica fornito dal tuo luogo d'origine con un altra statistica a tua scelta, mantenendo le conoscenze uniche, i linguaggi e tutti gli altri bonus di quella città/feudo.

Orfano

Sei stato abbandonato o i tuoi genitori sono morti; potresti essere cresciuto per strada, in un orfanotrofio o essere stato accolto da un'altra famiglia. In ogni caso, che tu sia conscio o meno di essere un orfano, puoi scegliere come Patrono divino Pace acquisendone i bonus e i valori a prescindere dalla tua vera data di nascita. Il Custode può fornirti uno o più oggetti appartenuti ai tuoi familiari. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese per cercare di capire se qualcuno ti sta mentendo.

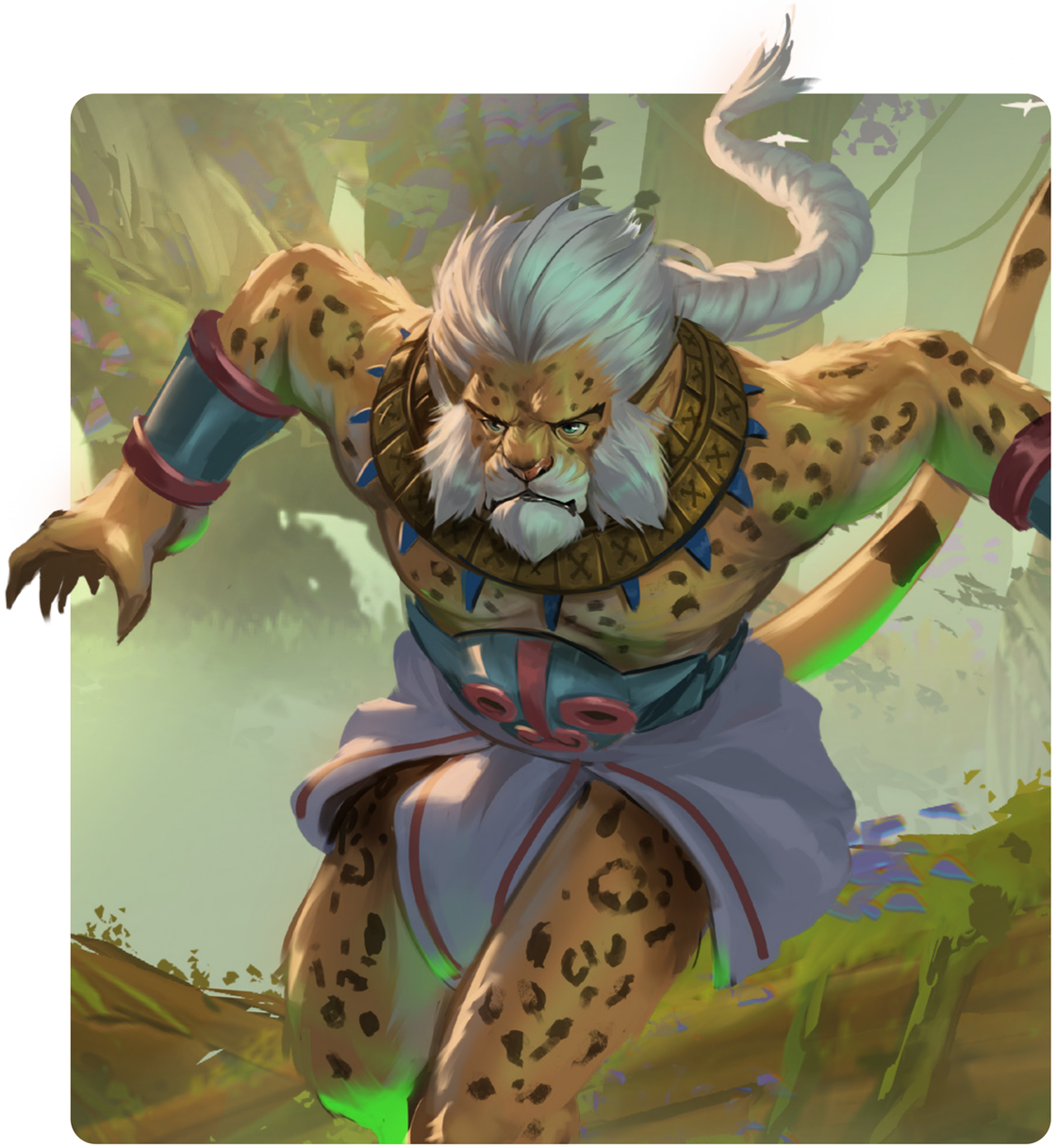
Questa Nota Storica non viene rimossa nel caso il personaggio dovesse scoprire che uno dei suoi genitori è ancora vivo. Si mantengono i vantaggi e tutte le opzioni di scelta del Patrono.

Oriumante

Requisiti:

- **Appartenere alla Stirpe "Imperiale" o "Agarlidone"**
- **Possedere la Nota Storica "Eletto"**
- **Spendere almeno 1 Punto Capacità su una Capacità Oriumanzia**

Hai studiato all'Accademia di Grissam, sei stato istruito da un maestro alle arti dell'Oriumanzia, oppure hai allenato i tuoi poteri da autodidatta. Sei un Eletto che può controllare un elemento.
Se hai frequentato l'Accademia, ottieni la cappa della tua Casata in base al tuo elemento e un documento imperiale che certifica il tuo rango. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sull'Accademia di Grissam o sul maestro che ti ha istruito. Ottieni +1 alla tua statistica di Istinto al momento della Creazione Personaggio o quando ottieni questa Nota Storica. Se possiedi questa Nota Storica, quando bevi una fiala d'Orium ottieni 10 Punti Quantum, utilizzabili durante la giornata per l'Oriumanzia. Quando ti addormenti, o nel caso tu perda i sensi, resetta i Punti Quantum; li otterrai nuovamente bevendo altro Orium [vedi sez. Magia a pagina 78].



Osservatore

Sei stato per lungo tempo una vedetta della milizia o uno spione dei bassifondi, abituato ad osservare con attenzione ciò che ti circonda. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive su un luogo che sei in grado di investigare adeguatamente. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono l'osservazione, l'attenzione alle trappole o agli agguati.

Patriota

Possiedi un grande spirito patriottico rispetto al tuo paese di origine, a quello dove hai vissuto per gran parte della tua vita o ad un'organizzazione. Per te il sistema politico, o l'organizzazione, è estremamente superiore agli altri organi legislativi del mondo. Probabilmente, sei disposto a dare la tua vita per i suoi ideali. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sull'organo politico o sul gruppo di cui ti senti patriota. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma in cui parli della fonte del tuo patriottismo.

Politico

Sei stato, per breve o lungo periodo, una persona influente nel sistema politico da cui provieni; potresti essere stato un membro del consiglio, un regnante, un governatore o semplicemente un capo villaggio. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sul sistema politico a cui appartenevi o su personaggi di spicco con cui potresti aver avuto contatti. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono la vita dell'aristocrazia, la storia di tutti i regni e le date di guerre o leggi in cui il tuo popolo di riferimento è stato coinvolto.

Redivivo

Sei sopravvissuto ad uno scontro mortale o ad una battaglia durante la quale il tuo avversario ti ha lasciato in fin di vita, ti credeva morto, oppure è deceduto a sua volta. Tu non ti sei mai arreso o sei stato salvato miracolosamente. Il Custode potrà fornirti informazioni aggiuntive sul nemico che ti ha quasi ucciso o sull'arma usata contro di te. Ottieni un 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono il nascondersi o l'agire furtivamente.

Rinato nelle Selve

Requisiti:

- **Appartenere alla Stirpe "Selvana"**

Sei un orfano di guerra rapito o salvato dai Selvani, oppure un fuorilegge che ha cercato rifugio nella Giungla o un volontario che si è guadagnato la loro fiducia. In ogni caso, hai compiuto il Rituale dei Lemitani e sei diventato un Selvano di una delle tre tribù. Nella trasformazione hai perso tutte le tue caratteristiche passate e sei rinato come Selvano. Conosci la posizione della città segreta di Axacala, ma hai giurato sulla tua vita di non rivelarlo a nessun estraneo. Senti la "Voce del Mondo" quando mediti nella Giungla: il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sul territorio che ti circonda o sugli animali che lo abitano, come se la Giungla stessa volesse aiutarti. Inoltre, come Selvano, il tuo sangue è nero ed è immune ai controlli degli Eletti affini al sangue; per te bere l'Orium è inefficace, quindi non può essere utilizzato nemmeno per farti tornare in vita. Una volta rinato Selvano, il personaggio sarà sterile, infatti questa Stirpe non può riprodursi come le altre, ma solo creare nuovi ibridi con il Rituale.

Sacerdote

Non solo sei particolarmente devoto ad una divinità, ma hai servito il suo credo in un tempio o in un santuario. In Neus le divinità sono estremamente presenti, e confidi che guidino il tuo destino e le tue azioni. Il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sulle cerimonie o sugli edifici collegati alla divinità a cui sei fedele. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono artefatti, reliquie e armi benedette dalla divinità che hai scelto, o nel momento in cui tenti un'impresa di Carisma diretta ad un sacerdote o fedele della tua stessa divinità. Se preghi per almeno un'ora in un tempio della tua divinità ti curi di 1 Ferita (non puoi curare le Ferite Gravi).

Come Sacerdote hai fatto voto di non bere mai l'Orium, Sangue del Padre; infrangere il tuo voto ti farà perdere tutti i benefici di questa Nota Storica.

Smemorato

Hai perso la memoria per via di un evento traumatico, un esperimento, un'alterazione magica o una commozione cerebrale. Il Custode può fornirti flashback, o informazioni confuse, su cosa abbia causato la tua amnesia e può decidere quanto ricordi del tuo passato.

Studioso dell'Università

Requisiti:

- **Non possedere la Nota Storica "Maschera di Secta"**

Hai studiato per almeno due anni in una delle Università Telidi di Imagora. Hai appreso le informazioni di base sui tuoi ambiti di studio nelle seguenti facoltà: teoriche, come ***Letteratura***, ***Matematica***, ***Storia***, ***Arte***, oppure basi tecniche come ***Agricoltura***, ***Commercio***, ***Finanza*** o ***Politica***. Ottieni 1 Dado

di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono l'argomento dei tuoi studi all'Università.

Vecchiaia

Requisiti:

- **Possedere almeno altre 2 Note Storiche**
- **Aver raggiunto l'età anziana della propria Stirpe di appartenenza**

Il tuo personaggio è ormai anziano; forse pensava di aver superato l'età delle avventure, oppure non si è mai arreso al tempo. In entrambi i casi, gli anni gravano sul suo fisico, ma non sulla sua mente. Ottieni un malus di -4 alle statistiche fisiche, che può essere distribuito come preferisci. In questo caso particolare, le statistiche possono essere portate al di sotto del 2 (ma mai sotto lo zero). Ottieni un bonus di +2 alle statistiche mentali, che può essere distribuito come preferisci. Tieni in considerazione la tabella delle statistiche, perché imporre 0 a un Errante potrebbe risultare considerevolmente pericoloso. Il Custode può imporre questa Nota Storica nel caso sia in linea con la biografia del personaggio o nel caso in cui il personaggio abbia bevuto l'Orium talmente spesso da farlo invecchiare fino all'età anziana della Stirpe di appartenenza.

Viandante

Sei cresciuto per strada o hai passato anni della tua vita senza dimora. Hai grande esperienza nella sopravvivenza e sei abituato ad arrangiarti per superare le difficoltà. Il Custode potrà fornirti informazioni aggiuntive su cibi avvelenati o deteriorati dal tempo. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese che coinvolgono tentativi di furto e l'orientamento in città.



Note storiche personalizzate

Il Custode può creare delle Note Storiche per ogni Errante, o campagna, in modo da rendere più personale e unica la sua avventura.
Per costruire una Nota Storica basta che questa sia coerente con un avvenimento cardine della vita del personaggio e che abbia un riscontro sul suo futuro, fornendo bonus o imponendo malus.



Obiettivi e difetti

PG completo

Dopo aver definito la propria Stirpe, il Patrono Divino, le sue origini e le note storiche della biografia il personaggio è praticamente concluso dal punto di vista narrativo. L'unica cosa che manca è il suo futuro, non quello che giocherete nelle sue avventure, quello che lui progetta per sè stesso.


#ormotano-contro-vermipodi

Il nostro futuro

Obiettivi e difetti

Gli Obiettivi e i Difetti sono le ultime componenti narrative del nostro personaggio. Determinano cosa vuole ottenere e quali parti di sè stesso potrebbero ostacolarlo. La cosa più importante da tenere a mente è che gli obiettivi e i difetti di un personaggio non sono elementi scollegati bensì un risultato di quanto abbiamo deciso fino a questo momento.
Il Custode può fornire degli spunti ai giocatori dopo aver compreso adeguatamente la storia del personaggio, l'attenzione però deve mantenersi nella coerenza. Determinate Note Storiche imporranno necessariamente alcuni difetti, esattamente come alcuni Valori potrebbero impedirvi di scegliere determinati obiettivi.
Per esempio: *un personaggio con "Redivivo" potrebbe avere difetti legati al suo passato traumatico e un personaggio con il Valore "Perseguire il bene" difficilmente trucciderà poveri contadini indifesi a sangue freddo.*

Completare il personaggio

Una volta delineati gli aspetti narrativi e biografici del personaggio, avremo una visione chiara della sua storia e del suo carattere. Per orientarci nella scelta, possiamo utilizzare le domande di questo schema guida, cercando risposte che rispecchino le nostre intenzioni. Ecco alcuni esempi di combinazione di tutti questi elementi:

Esempio combinazione *"burbero veterano di guerra"*
- **Stirpe:** Agarlidone
- **Patrono:** Guerra **Valore:** Primeggiare negli scontri
- **Conoscenza d'origine:** Nord Tiria
- **Note Storiche:** Condottiero - Miliziano - Vecchiaia

Esempio combinazione *"brillante ricercatore"*
- **Stirpe:** Telide
- **Patrono:** Ambizione **Valore:** Lasciare un segno nella storia
- **Conoscenza d'origine:** Imagora
- **Note Storiche:** Inventore - Studioso dell'Università

Esempio combinazione *"cantastorie dall'oscuro passato"*
- **Stirpe:** Imperiale
- **Patrono:** Vendetta **Valore:** Debito di sangue
- **Conoscenza d'origine:** Athemverta
- **Note Storiche:** Marchiato - Musicista - Viandante

Patrono Divino

Chi ci ha richiamato sul mondo? Qual è il nostro valore principale? Approcciamo come ci si aspetterebbe dalla nostra divinità?

Conoscenza d'origine

Da dove veniamo? Dove abbiamo vissuto? Cosa sappiamo del mondo e come ci ha cambiato?

Note storiche

Che esperienze abbiamo avuto? Quanto abbiamo visto o imparato fino a questo momento? Cosa nasconde il nostro passato?

Obiettivo e difetto

Dove vogliamo andare? Cosa vogliamo ottenere? Cosa c'è ad ostruirci il cammino?

APPRENDERE CAPACITÀ



NEUS



Cosa sono le capacità

Questo lo so fare!

Le capacità sono tecniche di combattimento, o attitudini particolari, che i personaggi ottengono addestrandosi. Al momento della Creazione Personaggio vengono forniti dei Punti Capacità (PC) che poi i giocatori spenderanno per imparare Vie o Capacità.

- Le **Vie** sono addestramenti particolari che, se appresi, forniscono uno sconto sulle Capacità ad esso collegati. Non è possibile apprendere più Vie ma è possibile apprendere Capacità di una Via diversa da quella intrapresa, spendendo il normale costo di PC.

- Le **Capacità** sono abilità speciali che permettono di personalizzare il proprio avventuriero, alcune sono racchiuse in una Via, altre sono limitate in base alle proprie Note Storiche (Alchimia, Divinazione e Oriumanzia) mentre altre sono Capacità Comuni, disponibili a tutti gli avventurieri, a prescindere dalla Via.

Apprendere Capacità

Apprendere nuove capacità permette al nostro personaggio di progredire nel gioco, fornendo nuove mosse o nuove abilità uniche per favorirlo nel corso della sua avventura. Al termine di ogni sessione di gioco il Custode può decidere di premiare i personaggi con dei PC (Punti Capacità) in base alle sfide superate durante la missione, i giocatori utilizzeranno questi punti per apprendere Capacità utili per le future missioni.
Le Capacità sono divise in tre categorie principali:

- **Capacità delle Vie**

Capacità collegate alle Vie, che determinano molto lo stile di gioco del nostro personaggio. Queste capacità costano sempre 4 PC, a meno che non si prenda la Via, abbassandone il prezzo.

- **Capacità uniche**

Capacità di Alchimia, Divinazione e di Oriumanzia, acquisibili solo da chi possiede le adatte note storiche (Alchimista, Maschera di Secta, Fedele, Sacerdote o Oriumante). Sono capacità attive e passive che influenzano lo stile di gioco.

- **Capacità comuni**

Capacità accessibili a tutti i giocatori, a patto che rispettino i requisiti richiesti per ottenerle.

Scegliere la propria Via

Alcune capacità sono raccolte nelle "Vie", addestrarsi in una Via permette di accedere più facilmente alle capacità correlate e fornisce un bonus influenzando lo stile di combattimento del personaggio.

Ogni personaggio può apprendere **una sola Via**, ma può acquisire Capacità da ogni altro ramo, dovendo utilizzare un maggior numero di Punti Capacità.



Via del Demolitore
... ogni volta che fallisci un Colpo Ottimo con un'arma pesante da mischia, come spadoni o martelli da guerra, ottieni 1 Rilancio di un massimo di tre dadi dopo aver visto il risultato.

costo: 4 Punti Capacità

Corpo impenetrabile
Via del Corazzato: 2 Punti Capacità
Requisiti: Vigore 3+ e Forza 3+

Ottieni un Dado di Vantaggio rispetto alla tua statistica per tutte le imprese di Vigore richieste dalle Ferite Gravi.

Esempio:
Il nostro personaggio ha appreso la **Via del Demolitore**, questo significa che tutte le capacità del Demolitore costeranno 2 Punti Capacità.

Questo personaggio però potrebbe voler apprendere *"Corpo impenetrabile"* una capacità della **Via del Corazzato**, può comunque farlo a patto che rispetti i requisiti, ma dovrà spendere 4 Punti Capacità, perché non è possibile apprendere un'altra via e ha già appreso la Via del Demolitore.

Esempio di apprendimento

Darris è un Telide di Daatil, ha preso la Via del Tiratore e ottenuto la Capacità comune *"Bersaglio Piccolo"* grazie alla sua stirpe e alla sua Agilità. Darris, nel corso della sua avventura, ha guadagnato dei Punti Capacità e si è accorto di essere piuttosto vulnerabile agli attacchi nemici se questi lo raggiungono.

Per lo stile di gioco di Darris, un tiratore da distanza, essere raggiunti in mischia da un nemico può risultare molto sconveniente, e la sua Capacità *"Bersaglio Piccolo"* gli offre poca difesa. Per questi motivi decide di spendere dei Punti Capacità per apprendere *"Movimenti Sicuri"*, questa capacità è dello Stratega, ma Darris può apprenderla comunque spendendo 4 Punti Capacità.



Via del Tiratore

Sei un tiratore esperto con le armi a distanza, ogni volta che metti a segno un Colpo con un'arma a distanza, come archi, balestre, pistole o archibugi, il tuo bersaglio perde 2 Dadi Difesa, nel caso ne possedesse.

Capacità innata

Telidi: Bersaglio piccolo

Requisiti: Agilità 3+ e stirpe Telide

Se non indossi un'armatura ottieni 2 Dadi Difesa come se indossassi una.

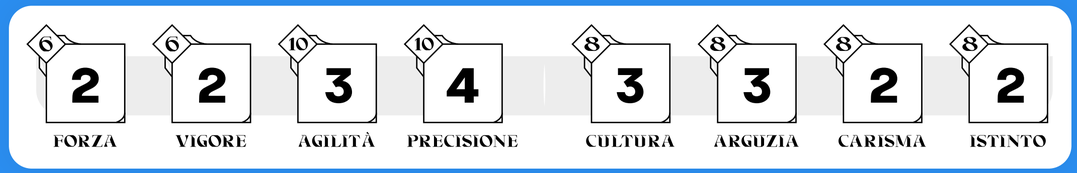
costo: 4 Punti Capacità

Movimenti sicuri

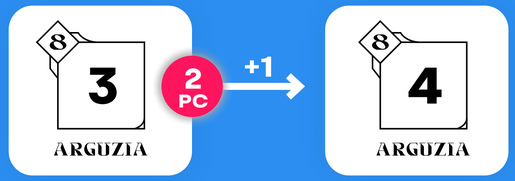
Requisiti: Arguzia 4+ e Agilità 3+

Ogni volta che un avversario tenta di colpirti con una reazione, nel tuo turno, ottieni 2 Dadi Difesa aggiuntivi.

Per apprendere *"Movimenti Sicuri"* Darris deve possedere i Punti Capacità necessari, ma anche rispettare i requisiti (in questo caso Arguzia 4+ e Agilità 3+). Darris possiede già il requisito di Agilità ma deve aumentare la sua Arguzia.



Nota aumento statistiche fisiche e mentali:
Anche per aumentare le proprio statistiche è necessario spendere Punti Capacità, esattamente come per apprenderne di nuove. Più la statistica del nostro personaggio è alta più costerà aumentarne il valore.



Darris quindi spende 2 Punti Capacità per aumentare la sua Arguzia da 3 a 4, a questo punto i requisiti per *"Movimenti Sicuri"* sono raggiunti, è possibile spendere altri 4 Punti Capacità per ottenere la capacità.



Miglioramento statistica

Dopo duri allenamenti il tuo personaggio finalmente è migliorato, ottieni un aumento permanente di 1 Punto Statistica su in una delle tue otto statistiche, rispettando il Limite Massimo della tua stirpe. Il costo per aumentare la propria statistica è progressivo, quindi diventare sempre più forti nella stessa statistica risulterà più dispendioso.

2	→	3	costo: 2 Punti Capacità
3	→	4	costo: 2 Punti Capacità
4	→	5	costo: 4 Punti Capacità
5	→	6	costo: 4 Punti Capacità
6	→	7	costo: 5 Punti Capacità
7	→	8	costo: 5 Punti Capacità
8	→	9	costo: 6 Punti Capacità
9	→	10	costo: 7 Punti Capacità

Tabella - Guida all'interpretazione delle Statistiche

Valore	Statistiche fisiche (Forza, Vigore, Agilità e Precisione)	Statistiche mentale (Cultura, Arguzia, Carisma, Istinto)
0	Il valore 0 in una statistica fisica impone al personaggio un pesante handicap che non gli permette di deambulare combattere in maniera normale come ad esempio potrebbe dover usare un bastone per poter camminare o essere cieco.	Il valore 0 in una statistica mentale impone al personaggio una difficoltà nei ragionamenti più semplici, nel parlare o nel cogliere pericoli intorno a sè. Potrebbe soffrire di malattie mentali, legate all'invecchiamento o essere incapace di socializzare.
1	Il valore 1 in una statistica fisica determina un personaggio più debole della media comune, generalmente potrebbe avere difficoltà legate ad arti mancanti o difetti fisici a cui non si è mai abituato e che gravano costantemente sulla sua vita.	Il valore 1 in una statistica fisica determina un personaggio con gravi difficoltà sociali o con problemi di concentrazione, ragionamento e osservazione.
2	Il valore 2 in una statistica fisica rappresenta la media di un abitante comune di Neusmeru. Il valore 2 è il punto di partenza di tutte le statistiche del personaggio e può essere abbassato solo dalle Note Storiche o dall'intervento diretto del Custode.	Il valore 2 in una statistica mentale rappresenta la media di un abitante comune di Neusmeru. Il valore 2 è il punto di partenza di tutte le statistiche del personaggio e può essere abbassato solo dalle Note Storiche o dall'intervento diretto del Custode.
3-4-5	Un range tra 3 e 5 in una statistica fisica indica un addestramento che ha portato a migliorare in un aspetto utile al combattimento, può essere stato innato da alcune necessità esterne o un vero e proprio allenamento militare in base al valore della statistica.	Un range tra 3 e 5 in una statistica mentale indica istruzione o un'abilità innata nei rapporti sociali o nell'attenzione all'ambiente circostante. In base al valore questa predisposizione può essere stata migliorata e allenata nel tempo.
6-7	Un valore di 6 o 7 in una statistica fisica rappresenta un'ottima predisposizione, i frutti di un duro allenamento e di un costante miglioramento, probabilmente legato a situazioni di necessità dove il personaggio ha sfruttato questa sua statistica.	Un valore di 6 o 7 in una statistica mentale rappresenta aver approfondito con dedizione le proprie attitudini, può indicare un grande studio teorico, l'abitudine a compiere determinate azioni come parlare in pubblico o fare attenzione alle trappole.
8	Il valore 8 in una statistica fisica indica il raggiungimento di attitudini molto superiori alla media, talmente raffinate e amplificate da permettere al personaggio di compiere azioni che altri non saprebbero nemmeno immaginare.	Il valore 8 in una statistica mentale indica una conoscenza profonda in determinati argomenti e la padronanza di situazioni complesse al punto da sembrare stupefacenti agli occhi delle persone comuni.
9-10	Il valore 9 e 10 indicano il superamento di ogni allenamento e definiscono il limite fisico delle stirpi di Neus.	Il valore 9 e 10 indicano il superamento di ogni studio o attitudine e definiscono il limite cognitivo delle stirpi di Neus.

Statistica di partenza media comune di un personaggio

Statistica soprendente sblocca "Superiorità"

Limite fisico di qualsiasi statistica

Indice
Vie e Capacità



Via del Cavaliere
- Signore della guerra
- Combattere in sella
- Carica



Via del Duellante
- Attacco multiplo
- Mobilità
- Affondo



Via del Corazzato
- Coprire gli alleati
- Corpo impenetrabile
- Sfruttare l'armatura



Via dello Stratega
- Coordinare il gruppo
- Un passo avanti
- Primo sangue



Via del Demolitore
- Colpi possenti
- Frantumare
- Furia di sangue



Via del Tiratore
- Ricarica rapida
- Tiro accurato
- Doppia freccia



Alchimia
"Alchimista" o "Maschera di Secta"



Divinazione
"Fedele" o "Sacerdote"



Oriumanzia
"Oriumante"

Capacità comuni
- Ammazza-maghi
- Arte dello scassinatore
- Arti marziali
- Cavallerizzo
- Combattere con due armi
- Conoscenze mediche
- Conoscenze tattiche
- Contesa
- Disarmare
- Flagello di fede
- Incassare
- Lama di Giustizia
- Linguaggio aggiuntivo
- Movimenti furtivi
- *Ormotani:* Pelle rinforzata
- Perizia con le armi da lancio
- Sanguinamento
- Segugio
- Occhio dell'addestratore
- *Selvani:* Predisposizione acquatica
- *Selvani:* Occhi da predatore
- *Selvani:* Mantello di piume
- *Selvani:* Stretta immobilizzante
- *Selvani:* Artigli del predatore
- *Selvani:* Voce del pappagallo
- Talento musicale
- Tempra benedetta
- *Telidi:* Bersaglio piccolo
- *Telidi:* Soldato del Regno



Via del Cavaliere

Costo: 4 Punti Capacità
Requisiti: Forza o Agilità 3+ e Cultura 3+

Tutte le capacità da Cavaliere per chi segue questa Via costano 2 Punti Capacità in meno.

Sei un'Errante istruito nell'arte della guerra. Tutte le armi e le armature del tuo regno d'origine (Impero Novano, Regno delle Dune, Regno Telide o Giungla Selvana) abbassano di 1 il requisito (statistica) richiesto. Nel caso in cui un'arma richieda due o più statistiche, questa Via ne abbassa una a scelta.

costo: 4 Punti Capacità

Signore della guerra

Via del Cavaliere: 2 Punti Capacità
Requisiti: Forza o Agilità 3+ e Cultura 3+

Sei un Errante altamente addestrato, che probabilmente maneggia un'arma fin dall'infanzia. I tuoi Colpi Normali e Colpi Ottimi con armi da mischia del tuo regno d'origine infliggono 1 Ferita aggiuntiva. Nel caso la tua arma offrisse Dadi Difesa, ottieni 1 Dado Difesa aggiuntivo quando ti proteggi con essa. Se utilizzi questa capacità il tuo Colpo non può beneficiare della capacità "Attacco Multiplo".

Capacità del Cavaliere

costo: 4 Punti Capacità

Combattere in sella

Via del Cavaliere: 2 Punti Capacità
Requisiti: Agilità 3+ e Vigore 3+

Hai passato gran parte del tuo addestramento a combattere a cavallo, o in sella a una creatura addomesticata. Se tenti un Colpo con un'arma da mischia con portata, mentre cavalchi una creatura, i tuoi Colpi infliggono 1 Ferita aggiuntiva.

Capacità del Cavaliere

costo: 4 Punti Capacità

Carica

Via del Cavaliere: 2 Punti Capacità
Requisiti: Agilità 3+ e Istinto 3+

Sei pronto in ogni situazione, non ti fai mai cogliere impreparato nella mischia. Guadagni i benefici di questa capacità solo se decidi di agire per primo durante il turno di squadra e non sei in mischia con alcun nemico. Ottieni un'azione di movimento aggiuntiva durante questo turno.

Capacità del Cavaliere





Via del Corazzato

Costo: 4 Punti Capacità
Requisiti: Vigore 4+

Tutte le capacità da Corazzato per chi segue questa Via costano 2 Punti Capacità in meno.

Sei un esperto nell'utilizzare gli scudi durante le schermaglie. Oltre alla tua normale reazione guadagni, in ogni turno degli avversari, una reazione aggiuntiva se utilizzi uno scudo per proteggere te stesso.

costo: 4 Punti Capacità

Coprire gli alleati

Via del Corazzato: 2 Punti Capacità
Requisiti: Istinto 4+

Ti hanno addestrato a combattere in gruppo, come parte di un plotone. Se hai equipaggiato uno scudo e ti trovi a meno di un metro da un'alleato puoi utilizzare la tua reazione per proteggerlo da un attacco. L'impresa viene svolta dal tuo alleato che utilizzerà tutti i suoi Dadi Difesa sommando quelli del tuo scudo come se lo avesse equipaggiato. Nel caso il tuo alleato possedesse già uno scudo e decidesse di utilizzarlo nella reazione i Dadi Difesa verranno aggiunti al totale.

Capacità del Corazzato

costo: 4 Punti Capacità

Corpo impenetrabile

Via del Corazzato: 2 Punti Capacità
Requisiti: Vigore 3+ e Forza 3+

Il tuo fisico è temprato da scontri e allenamenti, ottieni un Dado di Vantaggio rispetto alla tua statistica per tutte le imprese di Vigore richieste dalle Ferite Gravi.

Capacità del Corazzato

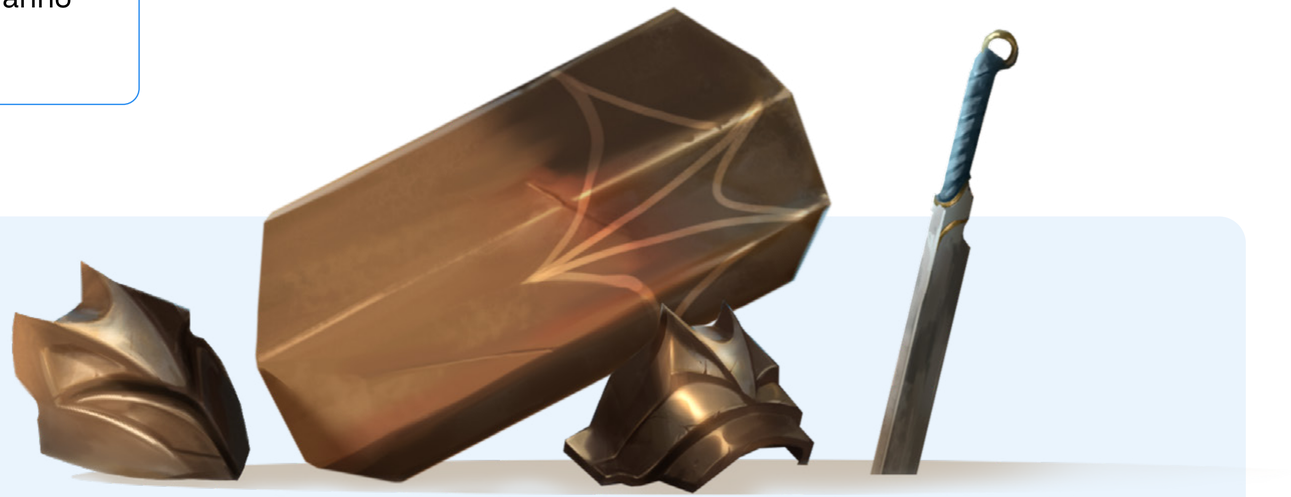
costo: 4 Punti Capacità

Sfruttare l'armatura

Via del Corazzato: 2 Punti Capacità
Requisiti: Vigore 5+

Sei un esperto di armature pesanti e di come sfruttarle al meglio durante la battaglia. Quando indossi pezzi d'armatura che complessivamente forniscono 4 o più Dadi Difesa puoi costringere un avversario che ti sta attaccando al rilancio di un massimo di 2 Dadi, dopo aver visto il risultato. Utilizzare questa capacità è considerato una reazione.

Capacità del Corazzato





Via del Demolitore

Costo: 4 Punti Capacità
Requisiti: Forza 4+

Tutte le capacità da Demolitore per chi segue questa Via costano 2 Punti Capacità in meno.

Sei un devastante assalitore della prima linea, ogni volta che non ottieni un Tris tentando un Colpo Ottimo con un'arma pesante da mischia, come spadoni o martelli da guerra, ottieni 1 Rilancio di un massimo di tre dadi dopo aver visto il risultato.

costo: 4 Punti Capacità

Colpi possenti

Via del Demolitore: 2 Punti Capacità
Requisiti: Forza 3+ e Vigore 3+

Ottieni 1 Dado di Vantaggio quando tenti un Colpo Ottimo con un'arma pesante da mischia.

Capacità del Demolitore

costo: 4 Punti Capacità

Frantumare

Via del Demolitore: 2 Punti Capacità
Requisiti: Forza 5+

Fracassi armature e scudi come fossero ossa. Se colpisci un nemico con un'arma da mischia che riduce permanentemente i Dadi Difesa della sua armatura, o del suo scudo, quel colpo infligge 1 Ferita aggiuntiva.

Capacità del Demolitore

costo: 4 Punti Capacità

Furia di Sangue

Via del Demolitore: 2 Punti Capacità
Requisiti: Istinto 4+ e Vigore 3+

Il tuo desiderio di combattere si trasforma in una furia sanguinaria. Se hai subito almeno 2 Ferite tutti i tuoi Colpi Ottimi con armi da mischia infliggono 1 Ferita aggiuntiva.

Capacità del Demolitore





Via del Duellante

Costo: 4 Punti Capacità
Requisiti: Agilità 4+

Tutte le capacità da Duellante per chi segue questa Via costano 2 Punti Capacità in meno.

Sei un combattente versatile, e agile nello scontro. Se non indossi nessun pezzo d'armatura ottieni Dadi Difesa pari al tuo valore Agilità come se indossassi un'armatura. Questo valore diminusce 1 DD per ogni Ferita Grave subita dal personaggio. Puoi comunque indossare "Indumenti" o pezzi d'armatura che lo specificano.

costo: 4 Punti Capacità

Attacco multiplo

Via del Duellante: 2 Punti Capacità
Requisiti: Agilità 3+ e Arguzia 3+

Sei un rapido guerriero da mischia. Ogni volta che ottieni una Doppia Coppia con un'arma da mischia eseguendo un Colpo Normale, infliggi il doppio delle Ferite.

Capacità del Duellante

costo: 4 Punti Capacità

Mobilità

Via del Duellante: 2 Punti Capacità
Requisiti: Agilità 3+ e Arguzia 3+

Sei stai combattendo con un'arma da mischia puoi utilizzare un'azione per guadagnare, a tua scelta, 1 Dado Difesa nel tuo prossimo turno o 1 Dado di Vantaggio al tuo prossimo Colpo Normale.

Capacità del Duellante

costo: 4 Punti Capacità

Affondo

Via del Duellante: 2 Punti Capacità
Requisiti: Agilità 3+ e Precisione 3+

Sei addestrato nel compiere colpi precisi con la punta della tua lama. Se stai tentando un Colpo con un'arma da mischia leggera come una spada, un coltello o un'arma ad asta, e possiedi 1 o più Dadi di Vantaggio puoi decidere di non utilizzarli per sottrarre Dadi Difesa all'avversario pari al numero di Dadi di Vantaggio che hai sacrificato.

Capacità del Duellante





Via dello Stratega

Costo: 4 Punti Capacità
Requisiti: Arguzia 4+

Tutte le capacità da Stratega per chi segue questa Via costano 2 Punti Capacità in meno.

Sei un avventuriero tattico. Se ti trovi entro 2 metri da un alleato o un nemico, puoi usare un'azione e segliere uno dei seguenti effetti:
· Tu o un alleato guadagnate 1 Dado di Vantaggio al prossimo colpo con un'arma da mischia.
· Tu o un alleato aumentate di 1 le Ferite inflitte dal prossimo colpo con un'arma da mischia.
· Un nemico subisce 1 Dado di Svantaggio al suo prossimo attacco contro te o un alleato.

costo: 4 Punti Capacità

Coordinare il gruppo

Via dello Stratega: 2 Punti Capacità
Requisiti: Arguzia 4+ e Agilità 3+

I tuoi sensi sviluppati sono abituati a percepire nemici e minacce. Se tu, o un tuo alleato, possedete il valore di Agilità più alto tra tutti i combattenti coinvolti, o a pari merito con altri, la tua squadra muove per prima. Questa capacità non viene considerata nel caso il tuo gruppo subisca un'imboscata o sia colto alla sprovvista.

Capacità dello Stratega

costo: 4 Punti Capacità

Un passo avanti

Via dello Stratega: 2 Punti Capacità
Requisiti: Arguzia 5+

Sei un attento combattente, rapido nell'apprendere le mosse del nemico. Puoi scegliere di utilizzare per i Dadi Difesa metà del tuo valore di Arguzia, arrotondato per eccesso, al posto del tuo valore Agilità.

Capacità dello Stratega

costo: 4 Punti Capacità

Primo sangue

Via dello Stratega: 2 Punti Capacità
Requisiti: Arguzia 5+ e Forza 3+

Hai una vista eccellente, soprattutto quando si tratta di cogliere le debolezze dell'avversario.
Ogni volta che colpisci un nemico illeso con un'arma da mischia infliggi 1 Ferita aggiuntiva con il tuo primo colpo.

Capacità dello Stratega





Via del Tiratore

Costo: 4 Punti Capacità
Requisiti: Precisione 4+

Tutte le capacità da Tiratore per chi segue questa Via costano 2 Punti Capacità in meno.

Sei un tiratore esperto con le armi a distanza, ogni volta che metti a segno un Colpo con un'arma a distanza, come archi, balestre, pistole, archibugi o cannoni portatili, il tuo bersaglio perde 2 Dadi Difesa, nel caso ne possedesse, solo per il tuo colpo.

costo: 4 Punti Capacità

Ricarica rapida

Via del Tiratore: 2 Punti Capacità
Requisiti: Agilità 3+

La tua velocità nello sparare è leggendaria. Quando esegui un Colpo con un'arma a distanza che richiede un turno di ricarica puoi eseguire istantaneamente la ricarica, ma il turno successivo subirai 1 Dado di Svantaggio alle tue imprese con quest'arma.

Capacità del Tiratore

costo: 4 Punti Capacità

Tiro accurato

Via del Tiratore: 2 Punti Capacità
Requisiti: Precisione 5+

Sei un esperto tiratore, ottieni un Rilancio di un massimo di 2 dadi, dopo aver visto il risultato, ogni volta che tenti un Colpo Ottimo con arma a distanza.

Capacità del Tiratore

costo: 4 Punti Capacità

Doppia freccia

Via del Tiratore: 2 Punti Capacità
Requisiti: Precisione 4+ e Agilità 4+

Sei in grado di scoccare due frecce in un sol colpo. Puoi utilizzare questa abilità solo se stai utilizzando un arco. Ogni volta che ottieni una Doppia Coppia eseguendo un Colpo Normale, puoi scagliare due frecce sullo stesso bersaglio, infliggendo le Ferite relative.

Capacità del Tiratore





Alchimia

Requisiti: Nota Storica "Alchimista" o "Maschera di Secta"

Come Alchimista, istruito all'università di Imagora o tramite un maestro privato, ottieni un Laboratorio Chimico Portatile dove annotare le ricette conosciute e che ti permetterà di produrre sostanze alchemiche durante il viaggio. Se hai studiato all'università hai dei documenti che lo attestano.

Alchimia

L'Alchimia è un'affascinante ramo delle Capacità. Si possono spendere Punti Capacità per imparare ricette, oppure queste si possono acquistare o barattare esplorando il mondo di Neus. Per poter imparare una qualsiasi ricetta è necessaria la Nota Storica Alchimista e per alcune, che contengono Orium, è necessaria la Nota Storica Maschera di Secta. Un Alchimista che decide di investire Punti Capacità per imparare una ricetta alchemica la memorizza e sarà sempre in grado di riprodurla, nel caso, invece, dovesse acquistarla da un altro alchimista o comprandola non la imparerà a memoria, a meno che non spenda i Punti relativi. In questi casi può conservarla dentro il suo Laboratorio Portatile e sarà in grado di eseguirla solo in possesso di quest'ultimo.

Nota importante: I Telidi sono estremamente portati per l'Alchimia, un Telide con la Nota Storica Alchimista non tiene conto dei requisiti delle ricette, quindi può eseguire anche pozioni che richiedono la nota Maschere oppure la nota Selvano come se lo fossero.

Es. Un personaggio amante dell'Alchimia ha preso la nota storica Alchimista e porta con sè un Laboratorio Portatile per generare i suoi intrugli. Decide di investire 2 Punti Capacità per imparare la **Ricetta: Pozione del Colosso** in questo modo l'alchimista la memorizza e sarà sempre in grado di riprodurla. Per generare questa pozione viene richiesto un tempo di un'ora e un Tris fortunatamente però il Laboratorio d'Ottone della Grande Officina permette al nostro Alchimista di abbassare di 1 ora tutte le ricette che conosce e abbassarne la Difficoltà di 1, richiedendo solo una Coppia. Questo non sarebbe stato possibile senza imparare la ricetta con le capacità, perché l'Alchimista sarebbe stato costretto a crearla con il suo piccolo laboratorio portatile.

costo: 2 Punti Capacità

APPUNTI: Ottime misure

Requisiti: Possedere la Nota Storica "Alchimista" o "Maschera di Secta"
Ogni volta che tenti un'impresa di Cultura per creare una pozione, se stai utilizzando il Laboratorio Chimico Portatile o un qualsiasi strumento alchemico ottieni 1 Rilancio di un massimo di due dadi dopo aver visto il risultato.

costo: 2 Punti Capacità

APPUNTI: Attenzione chimica

Requisiti: Possedere la Nota Storica "Alchimista" o "Maschera di Secta"
Ogni volta che fallisci un'impresa di Cultura per creare una pozione, puoi scegliere di subire le ferite della fallita preparazione salvando gli ingredienti, così da poterli riutilizzare, oppure se perdere gli ingredienti senza subire le ferite previste.

costo: 3 Punti Capacità

RICETTA: Decotto Imperiale

requisiti per la creazione: -
preparazione: 2 ore · Impresa Coppia Cultura
ingredienti: 1 Fiala d'Orium + Ingredienti alchemici base
Il Decotto Imperiale offre un Dado di Vantaggio ad un'impresa basata su una statistica fisica svolta entro 10 minuti dall'assunzione.
La statistica fisica su cui ha effetto il Decotto deve essere decisa al momento della creazione.
Fallire la preparazione di questa pozione ti infligge 1 Ferita e consuma gli ingredienti.

costo: 1 Punto Capacità

RICETTA: Decotto Selvano

requisiti per la creazione: Appartenere alla stirpe Selvana o possedere la Nota Storica "Maschera di Secta"
preparazione: 1 ora · Impresa Tris Cultura
ingredienti: Ingredienti alchemici della giungla
Il Decotto Selvano offre un Dado di Vantaggio ad un'Impresa di Vigore, Agilità o Precisione svolta entro 10 minuti dall'assunzione. Questo Decotto ha effetto solo su personaggi con Istinto pari o superiore a 4.
Fallire la preparazione di questa pozione ti infligge 1 Ferita e consuma gli ingredienti.

costo: 1 Punto Capacità

RICETTA: Decotto Telide

requisiti per la creazione: -
preparazione: 1 ora · Impresa Tris Cultura
ingredienti: Ingredienti alchemici telidi
Il Decotto Selvano offre un Dado di Vantaggio ad un'impresa di Arguzia o Cultura svolta entro 10 minuti dall'assunzione. Questo Decotto ha effetto solo su personaggi con Arguzia pari o inferiore a 7.
Fallire la preparazione di questa pozione ti infligge 1 Ferita e consuma gli ingredienti.

costo: 2 Punti Capacità

RICETTA: Estratto del Deserto

requisiti per la creazione: -
preparazione: 1 ora · Impresa Coppia Cultura
ingredienti: 1 Fiala d'Orium + Sangue di vermipode
L'Estratto del Deserto rende immune al calore del deserto e ai miraggi. Inoltre cura 1 Ferita istantaneamente se almeno una delle tue Ferite inflitte è stata inflitta da armi vermipodi o dai loro artigli.
Fallire la preparazione di questa pozione consuma gli ingredienti.

costo: 1 Punto Capacità

RICETTA: Estratto della Giungla

requisiti per la creazione: Appartenere alla stirpe Selvana o possedere la Nota Storica "Maschera di Secta"
preparazione: 3 ore · Impresa Coppia Cultura
ingredienti: 1 Fiala d'Orium + Ingredienti alchemici della giungla

L'Estratto della Giungla è estremamente attrattivo per i Selvani, dovranno superare un'impresa di Istinto - Coppia per resistere alla tentazione di berlo. L'estratto della giungla infligge 1 Ferita a chiunque lo ingerisca.
Fallire la preparazione di questa pozione consuma gli ingredienti.

costo: 3 Punti Capacità

RICETTA: Estratto di Eremo

requisiti per la creazione: -
preparazione: 30 min · Impresa Coppia Cultura
ingredienti: 1 Fiala d'Orium + Sangue di vermipode + Ingredienti alchemici base

L'Estratto di Eremo cura chi lo beve di 2 Ferite istantaneamente.
Fallire la preparazione di questa pozione consuma gli ingredienti.

costo: 1 Punto Capacità

RICETTA: Estratto Vermipode

requisiti per la creazione: -
preparazione: 1 ora · Impresa Coppia Cultura
ingredienti: Sangue di vermipode

L'estratto vermipode è un repellente per alcune creature piccole, diversamente si può rivelare un'esca attrattiva per i vermipodi e per le nuove specie mutate dall'Orium.
Fallire la preparazione di questa pozione ti infligge 1 Ferita e consuma gli ingredienti.

costo: 2 Punti Capacità

RICETTA: Infuso dei Lemitani

requisiti per la creazione: -
preparazione: 1 ora · Impresa Tris Cultura
ingredienti: 1 Fiala d'Orium + Ingredienti alchemici della giungla

L'Infuso dei Lemitani cura completamente le Ferite di un personaggio se questo riposa inalando l'infuso per almeno 30 minuti.
Fallire la preparazione di questo infuso ti infligge 2 Ferite e consuma gli ingredienti.

costo: 3 Punti Capacità

RICETTA: Pillola d'Orium

requisiti per la creazione: Possedere la Nota Storica "Maschera di Secta"
preparazione: 20 minuti · Impresa Tris Cultura
ingredienti: 2 Fiale d'Orium + Ingredienti alchemici base

La Pillola d'Orium se somministrata ad un personaggio morto da meno di 10 minuti lo riporta in vita curandolo di 2 Ferite, senza infliggere il malus permanente che subirebbe bevendo l'Orium. Anche i Selvani possono essere curati con la Pillola d'Orium.
Fallire la preparazione di questa pillola ti infligge 2 Ferite e consuma gli ingredienti.

costo: 2 Punti Capacità

RICETTA: Pozione del colosso

requisiti per la creazione: Possedere la Nota Storica "Maschera di Secta"
preparazione: 1 ora · Impresa Coppia Cultura
ingredienti: 1 Fiala d'Orium + Ingredienti alchemici base

La Pozione del Colosso cura chi la beve di 1 Ferita istantaneamente inoltre se il personaggio non ha Ferite quando la beve annulla la prima Ferita che avrebbe subito entro un'ora dall'assunzione.
Fallire la preparazione di questa pozione ti infligge 1 Ferita e consuma gli ingredienti.



Divinazione

Requisiti: Nota Storica "Fedele" o "Sacerdote"

Ogni Divinatore possiede un simbolo divino, legato al proprio Patrono nel caso sia fedele al Culto delle Luci, altrimenti potrebbe possedere un'effige di Ornatas nel caso sia fedele al Culto dei Figli.

per informazioni aggiuntive sui Patroni divini e sui loro culti puoi visitare la pagina del sito www.neus.world/patroni

Culti di Neus

Divinazione

I Divinatori sono coloro che nutrono una fede così profonda nelle divinità da riuscire ad attirarne il favore, incanalandolo in capacità speciali note come "Orazioni". Queste manifestazioni possono avere effetti sia positivi che negativi, e consentono al Divinatore di avvicinarsi spiritualmente al proprio Patrono o a quello dei propri alleati.

Nota sulle divinità di Neus: i sette Dei di Neus, conosciuti anche come Scintille o Patroni, possiedono nomi diversi a seconda delle tradizioni seguite dai loro sacerdoti o fedeli. Le Sette Scintille sono una presenza costante nel mondo di Neus: lasciano segni tangibili, affidano reliquie, scagliano anatemi o elargiscono benedizioni ai loro campioni. Per questo motivo, il loro culto è ampiamente diffuso e i loro sacerdoti godono di grande rispetto.
Accanto a queste divinità maggiori esistono anche le Scintille Minori, entità divine di rango inferiore che si manifestano attraverso forme animali o elementi naturali. I Divinatori interpretano le loro apparizioni come messaggi soprannaturali.

Per un Divinatore, il simbolo sacro – che si tratti di un amuleto, un bastone, un'effige o un ninnolo decorato – rappresenta uno strumento di comunicazione essenziale per entrare in contatto con il proprio Patrono. Venerare la divinità attraverso questi oggetti, o recandosi presso i santuari e i templi, consente al Divinatore di rafforzare e manifestare il proprio legame con il sacro.
Per mantenere questo legame e ottenere Punti Karma, spesso necessari per utilizzare le Orazioni, è fondamentale seguire il proprio Valore, ovvero l'aspetto spirituale o morale che il Patrono incarna. Solo adempiendo a questo compito il Divinatore potrà continuare a beneficiare del favore divino.

costo: 1 Punto Capacità

ORAZIONE: Grazia del Karma

Utilizzare questa Orazione consuma 1 Punto Karma

Puoi utilizzare un'azione o una reazione abbassando di un punto il tuo indicatore Karma, per ottenere un Rilancio Completo su un'Impresa che hai appena eseguito o permettere a un alleato un Rilancio Completo su una sua Impresa fallita.

costo: 2 Punti Capacità

ORAZIONE: Inno della Benevolenza

Una volta al giorno, pregando un'ora in un santuario o in presenza di un simbolo sacro, ottieni 1 Punto Karma. Con questo Inno non puoi raggiungere il massimo dei Punti Karma.

costo: 2 Punti Capacità

ORAZIONE: Inno della Buona Sorte

Una volta al giorno, pregando un'ora insieme a un gruppo di massimo dodici persone, chiunque partecipi attivamente alla preghiera guadagna il Rilancio di un dado su qualsiasi tiro (Impresa, Dadi Difesa o Colpi) da utilizzare entro la fine del giorno. Chi partecipa non può possedere la Nota Storica "Miscredente", altrimenti non beneficierà di questa Orazione.

costo: 2 Punti Capacità

ORAZIONE: Intimidazione Divina

Utilizzare questa Orazione consuma 2 Punti Karma

Durante un combattimento puoi utilizzare un'azione abbassando di due punti il tuo indicatore Karma per intimidire un nemico che sei in grado di vedere, che perderà tutto il suo prossimo turno.

costo: 3 Punti Capacità

ORAZIONE: Inno Divino

Utilizzare questa Orazione consuma 1 Punto Karma

Utilizzi un'azione per invocare una benedizione su te stesso o su un alleato; in base al Patrono del bersaglio, l'effetto cambia:

- **Inno di Vendetta:** il tuo prossimo Colpo infligge 1 Ferita aggiuntiva.
- **Inno di Guerra:** fornisci 1 Dado di Vantaggio alla prossima Impresa di Forza o Agilità.
- **Inno di Giustizia:** vengono annullati tutti i Vantaggi o Svantaggi di nemici e alleati entro 20 metri dal personaggio.
- **Inno di Amore:** cura 2 Ferite al bersaglio; non può curare le Ferite Gravi.
- **Inno di Ambizione:** ottieni il Rilancio di un Dado su un'Impresa appena fallita.
- **Inno di Pace:** fornisci 1 Dado Difesa aggiuntivo contro il prossimo Colpo.
- **Inno di Morte:** l'oratore può scegliere gli effetti di un qualsiasi altro Inno Divino.

costo: 2 Punti Capacità

ORAZIONE: Malocchio

Utilizzare questa Orazione consuma 2 Punti Karma

Pregando per un'ora, puoi maledire per un giorno un nemico di cui conosci il volto e il nome e che non è già stato maledetto in quella giornata. Il Malocchio impone al maledetto 1 Dado di Svantaggio su una statistica a scelta dell'oratore, altrimenti il Custode è libero di interpretare gli effetti della maledizione come malattie o sciagure. Il personaggio bersaglio potrebbe annullare il Malocchio attraverso delle benedizioni o un **Inno della Buona Sorte**.



Oriumanzia

Requisiti: Nota Storica "Oriumante"

Ti sei addestrato nella meditazione e nelle arti oriumantiche per controllare il tuo elemento. Meditando per un'ora in presenza del proprio elemento, anche in piccolissima quantità, esterna al proprio corpo, l'Oriumante recupera 1 Ferita consumando 2 Punti Quantum, tuttavia non può mai curare le Ferite Gravi attraverso la meditazione.

Oriumanzia

Le Capacità fornite dai maestri dell'Accademia di Grissam permettono agli Eletti di controllare i loro poteri quando bevono l'Orium, essi possono modificare solo il loro elemento e solamente in porzioni che sono in grado di vedere o toccare. Ogni accademico ha un controllo diverso sulla sua magia in base a quanto ha migliorato la sua attitudine all'Orium e all'Elemento del Tutto.

Chi utilizza l'Oriumanzia, e quindi possiede la Nota Storica "Oriumante" ottiene **10 Punti Quantum** quando beve una fiala d'Orium. Questi Punti serviranno per utilizzare le arti oriumantiche attive.

Elementi degli Oriumanti:

- **Acqua**
- **Fuoco**
- **Legno**
- **Metallo**
- **Sangue**
- **Terra**
- **Vento**

costo: 1 Punto Capacità

ORIUMANZIA BASE: Muovere

Requisiti: Possedere la Nota Storica "Oriumante"
Utilizzare Muovere consuma 1 Punto Quantum

L'arte dell'Oriumanzia "Muovere" permette all'Eletto di spostare la massa del suo elemento, in proporzione all'istinto che possiede. In base al proprio valore di Istinto si potrà spostare un quantitativo in metri cubi del proprio elemento, è responsabilità del Custode fornire informazioni all'Eletto sulla quantità di materia spostabile in base all'effetto che desidera ottenere.
Oriumanzia - Muovere permette di spostare o far levitare masse di materia, tuttavia questo movimento non è un attacco, compiuto con rapidità (diversamente dalla capacità Oriumanzia - Scagliare), pertanto nulla vieta ad un eletto di spostare 50 kg di pietra sopra la testa di un avversario ma con tutta probabilità questo si accorgerà del movimento e avrà tempo di spostarsi. Attraverso questa arte oriumantica la velocità di movimento dell'elemento è sempre pari a quella dell'Eletto.

Guida per l'Eletto:

Muovere il tuo elemento costa sempre 1 Punto Quantum e richiede un'impresa di Istinto. Sarà il Custode a determinare la complessità della prova seguendo la linea guida delle imprese.

Guida per il Custode:

Interpreta l'Oriumanzia - Muovere come un controllo che l'Eletto ottiene sul proprio elemento, permettendogli di comandarne lo spostamento a suo vantaggio, per liberare il passaggio dalle rocce, direzionare una lingua di fuoco, avvicinare un'arma con un manico di legno o simili...

TABELLA ORIUMANZIA - MUOVERE

La tabella seguente indica quanta massa del proprio elemento è possibile spostare, questa quantità cresce con l'aumentare del valore di Istinto dell'Eletto. Per un Eletto che apprende questa capacità Oriumantica è possibile spendere un maggior numero di Punti Quantum e di Ferite per amplificare la quantità di massa a sua disposizione.

Istinto	Massa spostabile
4	80 kg/l
5	150 kg/l
6	300 kg/l
7	600 kg/l
8	1000 kg/l

AMPLIFICAZIONE CONSUMANDO QUANTUM E FERITE

Costo amplificazione (Punti Quantum / Ferite)	Effetto amplificazione
2 PQ e ⊘⊘	Quantità massa x2
4 PQ e ⊘⊘⊘⊘	Quantità massa x3
8 PQ e ⊘⊘⊘⊘⊘⊘	Quantità massa x4

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA BASE: Scagliare

Requisiti: Possedere la Nota Storica "Oriumante"
Possedere Oriumanzia - Muovere
Utilizzare Scagliare consuma 1 Punto Quantum

L'arte dell'Oriumanzia "Scagliare" permette all'Eletto di spezzare la massa del suo elemento i dardi da lanciare contro un avversario, in proporzione all'istinto che possiede.

Attenzione: Oriumanzia - Scagliare permette di spostare la materia al solo scopo di colpire, si tratta di un comando rapido e diretto, non un controllo preciso o lento (diversamente dalla capacità Oriumanzia - Muovere).

Guida per l'Eletto:

Scagliare il tuo elemento costa sempre 1 Punto Quantum e richiede un'impresa di Istinto esattamente come se si utilizzasse un'arma. Sarà il Custode a determinare la complessità della prova seguendo la linea guida delle imprese. Combinare questa capacità oriumantica con Oriumanzia - Plarmare, permette ad alcuni eletti di modellare meglio il proprio elemento per aumentarne i danni.

Guida per il Custode:

Interpreta l'Oriumanzia - Scagliare come un colpo che l'Eletto sfrutta per combattere, può essere utilizzato come attacco ravvicinato come da distanza, valuta di aumentare la complessità dell'impresa in base al bersaglio che l'Eletto tenta di colpire.

TABELLA ORIUMANZIA - SCAGLIARE

La tabella seguente indica quanto infliggono i colpi con la capacità Oriumanzia - Scagliare del proprio elemento. Per un Eletto che apprende questa capacità Oriumantica è possibile spendere un maggior numero di Punti Quantum e di Ferite per amplificare i propri danni. Gli Eletti del Fuoco infliggono danni maggiori, solo con i Colpi Ottimi.

Istinto	Colpo Normale	Colpo Ottimo	Eletti del Fuoco
4	1	2	3
5	2	3	4
6	3	4	5
7	4	5	6
8	5	6	7

AMPLIFICAZIONE CONSUMANDO QUANTUM E FERITE

Costo amplificazione			Effetto amplificazione
Punti Quantum		Ferite	
3 PQ	e	∅ ∅ ∅ ∅	Danni del Colpo x2
6 PQ	e	∅ ∅ ∅ ∅ ∅ ∅	Danni del Colpo x3

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA BASE: Plasmare

Requisiti: Possedere la Nota Storica "Oriumante"
Utilizzare Plasmare consuma 1 Punto Quantum

L'arte dell'Oriumanzia "Plasmare" permette all'Eletto di modellare la massa del suo elemento fornendogli un maggiore controllo su di esso. L'effetto di Plasmare cambia in base al proprio elemento:

Acqua
Gli eletti dell'acqua possono generare ghiaccio, con quest'ultimo possono plasmare armi di ghiaccio in base alla tabella seguente.

Fuoco
Gli eletti del fuoco possono generare fiamme dal calore, così da ottenere materia per utilizzare altre capacità Oriumantiche.

Metallo · Legno · Terra
Gli eletti del metallo, del legno e della terra possono plasmare liberamente il proprio elemento in base alla tabella seguente.

Sangue
Gli eletti del sangue possono utilizzare Oriumanzia - Plasmare per rimarginare le ferite, proprie o degli alleati. Vedendo il sangue del bersaglio l'Eletto può utilizzare un'azione per curarlo di 1 Ferita. Se si possiede Istinto 6 o superiore questa capacità rigenera 2 Ferite.

Vento
Gli eletti del vento possono generare brezze di vento dall'aria placida, così da ottenere materia per utilizzare altre capacità Oriumantiche.

TABELLA ORIUMANZIA - PLASMARE

La tabella seguente indica quanta massa del proprio elemento è possibile plasmare, questa quantità cresce con l'aumentare del valore di Istinto dell'Eletto. Con la massa plasmabile l'Eletto può creare anche armi (in base alla grandezza a sua disposizione), tuttavia dovrà rimanere concentrato sull'arma creata e non potrà cederla ad un altro personaggio, a meno che non sacrifichi un'azione del suo turno per mantenere la concentrazione superando un'impresa di Istinto ad ogni turno.

Utilizzare la capacità Oriumanzia - Plasmare su un colpo di ghiaccio, metallo, legno e terra che poi verrà utilizzato per attaccare con la capacità Oriumanzia - Scagliare aumenta di 1 Danno tutti i Colpi Ottimi.

Non è possibile spendere un maggior numero di Punti Quantum e di Ferite per amplificare la capacità Oriumanzia - Plasmare.

Istinto	Massa plasmabile
4	Oggetto piccolo
5	Arma piccola, come pugnali e tirapugni.
6	Arma leggera a una mano come spade o scudi leggeri.
7	Arma pesante, arma ad asta o scudi pesanti, come martelli da guerra, asce bipenne o lance.
8	Arma pesante, arma ad asta o scudi pesanti, come martelli da guerra, asce bipenne o lance.

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA BASE: Potenziare

Requisiti: Possedere la Nota Storica "Oriumante"
Possedere Oriumanzia - Muovere
Utilizzare Potenziare consuma 1 Punto Quantum

L'arte dell'Oriumanzia "Potenziare" permette all'Eletto di sfruttare il suo elemento per legarlo ad armi, munizioni o armature dei propri alleati o per amplificare il proprio Colpo oriumantico. Attenzione: non è possibile potenziare con questa capacità munizioni di armi ad Orium, armi esplosive che utilizzano l'Orium o i Colpi oriumantici di un altro Eletto. L'effetto di Potenziare cambia in base al proprio elemento:

Acqua · Metallo · Legno · Terra
Gli eletti dell'acqua, del metallo, del legno e della terra sfruttano il loro elemento per aumentare i Dadi Difesa delle armature o dello scudo di un bersaglio. Solo se si possiede anche Oriumanzia - Plasmare, si può tentare una singola impresa di Potenziare per aumentare i danni delle armi in base alla tabella seguente.

Fuoco · Vento
Gli eletti del fuoco e del vento possono potenziare le armi aumentandone i danni in base alla tabella seguente.

Sangue
Gli eletti del sangue non possono potenziare armi o armature ma possono incrementare le statistiche fisiche, proprie o degli alleati. L'Eletto del sangue può utilizzare un'azione, o una reazione, per fornire Dadi di Vantaggio in una statistica fisica per un turno; pari al valore indicato nella tabella seguente. Questa è l'unica abilità oriumantica non richiede che il sangue del bersaglio sia visibile.

TABELLA ORIUMANZIA - POTENZIARE

La tabella seguente indica quanto potenziamento offre la massa del proprio elemento, la qualità del potenziamento cresce con l'aumentare del valore di Istinto dell'Eletto. Questo genere di capacità amplifica le armi o le armature, di se stessi o degli alleati, a patto che l'Eletto superi un'impresa Coppia di Istinto. Il potenziamento dura fino al turno successivo dell'Eletto, che può decidere di spendere un'altra azione per ripeterlo o di annullarlo.

Non è possibile utilizzare la capacità Oriumanzia - Potenziare su armi create con Oriumanzia - Plasmare né sui colpi generati con Oriumanzia - Scagliare.

Non è possibile spendere un maggior numero di Punti Quantum e di ferite per amplificare la capacità Oriumanzia - Plasmare.

Istinto	Potenziamento		
4	**Acqua · Metallo · Legno · Terra** +1 DD e +1 Danni Colpi Normali	**Fuoco · Vento** +1 Danni Colpi Normali	**Sangue** 1 DV
5	**Acqua · Metallo · Legno · Terra** +1 DD e +2 Danni Colpi Normali	**Fuoco · Vento** +2 Danni Colpi Normali	**Sangue** 1 DV
6	**Acqua · Metallo · Legno · Terra** +2 DD e +2 Danni Colpi Normali	**Fuoco · Vento** +2 tutti i Colpi	**Sangue** 2 DV
7	**Acqua · Metallo · Legno · Terra** +3 DD e +2 Danni Colpi Normali	**Fuoco · Vento** +3 tutti i Colpi	**Sangue** 2 DV
8	**Acqua · Metallo · Legno · Terra** +3 DD e +2 tutti i Colpi	**Fuoco · Vento** +4 tutti i Colpi	**Sangue** 3 DV

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Affinità con il peso

Requisiti: Eletto del Metallo

La tua oriumanzia ti concede un grande controllo del peso sul tuo elemento, per te gli oggetti sono più leggeri. Tutte le Armature o gli Scudi in ferro o acciaio abbassano di 1 il requisito per essere utilizzati e riducono di 2 i Dadi di Svantaggio sulle imprese di Agilità imposti complessivamente dai tuoi pezzi d'armatura.

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Anti-tossina

Requisiti: Eletto del Legno

Le tue capacità oriumantiche ti forniscono un'estrema affinità con le piante, sei immune a tutti i veleni, spore, o alterazioni psicofisiche creati da piante o fiori.

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Assorbire calore

Requisiti: Eletto del Fuoco

Il tuo corpo è resistente alle esplosioni grazie alla tua affinità con il fuoco. Subisci 2 Ferite in meno per il fuoco, inoltre sei immune agli stordimenti causati dal calore, come per esempio nel deserto.

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Marcia inarrestabile

Requisiti: Eletto del Terra

La tua affinità con l'elemento ti fornisce sempre 1 Dado di Vantaggio nelle imprese in cui tenti di scalare la roccia, o una parete di pietra. Sei immune agli svantaggi di terreni impervi, sabbie mobili o fango.

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Manipolare

Requisiti: Eletto del Sangue e Oriumanzia - Plasmare

Puoi rendere commestibile e insapore il tuo sangue. Qualsiasi persona, o animale, beva almeno 50 ml del tuo sangue è considerato "Manipolato" per un giorno e cercherà di aiutarti al massimo delle proprie possibilità. Il personaggio "manipolato" tenterà un'impresa di Istinto ogniqualvolta che l'Oriumante usa un'azione per impartirgli un ordine su qualcosa che sarebbe completamente contrario a fare, con una difficoltà determinata dal Custode.

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Respirazione

Requisiti: Eletto dell'Acqua o del Vento

La tua oriumanzia ti permette di estrarre l'ossigeno dall'acqua e dai liquidi, per utilizzarlo per respirare. Ottieni la possibilità di respirare sott'acqua per un numero di ore pari al tuo Istinto.

costo: 3 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Difensiva

Requisiti: Oriumanzia - Potenziare

Il tuo Elemento è la tua miglior difesa, in ogni momento. Ogni volta che utilizzi Oriumanzia - Potenziare per proteggere te stesso ottieni il Rilancio di un massimo di 2 Dadi Difesa dopo aver visto il risultato.

costo: 3 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Frammenti

Requisiti: Oriumanzia - Scagliare

Sei addestrato nel combattere contro un gran numero di avversari sfruttando al meglio l'arte Oriumantica. Ogni volta che riesci in un Colpo Ottimo utilizzando Oriumanzia - Scagliare puoi dividere le ferite che infligge il tuo colpo liberamente tra gli avversari che sei in grado di vedere. Ognuno di loro potrà ridurre il danno ricevuto con armature o scudi, come se si trattasse di un comune colpo diretto.

costo: 3 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Massimale

Requisiti: Oriumanzia - Muovere

Ogni volta che utilizzi Oriumanzia - Muovere amplificando la massa, consumi un maggior numero di Punti Quantum come indicato in tabella ma subisci 1 Ferita in meno di quanto previsto.

costo: 3 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Medicazione

Requisiti: Oriumanzia - Plasmare

Se hai a disposizione una piccola quantità del tuo elemento, puoi utilizzare Oriumanzia - Plasmare per curarti attraverso di esso. Oriumanzia - Medicazione cura 1 Ferita per ogni ora di meditazione (senza interruzioni). Utilizzando Oriumanzia - Medicazione puoi curare anche un altro personaggio, a patto che questo sia un Eletto che condivide il tuo stesso elemento e mediti durante la tua Medicazione.

costo: 3 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Offensiva

Requisiti: Oriumanzia - Scagliare

Sei un abile Oriumante offensivo, ogni volta che tenti un Colpo utilizzando l'Oriumanzia ottieni il Rilancio di un dado dopo aver visto il risultato.

costo: 2 Punti Capacità

ORIUMANZIA: Sincronia

Requisiti: Oriumanzia - Potenziare

Puoi utilizzare Oriumanzia - Potenziare per concentrarti in un profondo stato meditativo, percependo gli eventi intorno a te attraverso il tuo Elemento del Tutto, il Custode ti fornirà informazioni di ciò che avviene ad un raggio di 100 metri da te come se l'Elemento del Tutto a cui sei affine ti permettesse di ascoltare o vedere attraverso di esso. Durante la Sincronia il Custode può anche fornirti informazione sulla presenza di altri Eletti se questi usano l'Oriumanzia entro il raggio della tua meditazione.



Capacità comuni

Le Capacità di seguito non richiedono una Via, quindi sono facilmente ottenibili da tutti i giocatori. Generalmente costano meno delle capacità delle Vie e saranno determinanti per comporre un personaggio più variegato, sono dette "Comuni" perchè non è richiesta una particolare predisposizone o addestramento per ottenerle e, combinate con altre possono fornire notevoli vantaggi.

Tra queste si trovano alcune capacità contrassegnate con il nome di una stirpe *"Es. Telidi: Bersaglio piccolo"* in questo caso sarà possibile ottenere questa capacità solo se si appartiene alla Stirpe Telide (come indicato nei Requisiti della capacità), alcune di queste abilità sono "Innate" e quindi valide per ogni membro della Stirpe di appartenenza, altre invece richiedono comunque Punti Capacità per essere apprese.

costo: 3 Punti Capacità

Ammazza-maghi

Requisiti: -

Sei addestrato nell'uccidere gli eletti e ti sei allenato duramente per affrontarli. Se ottieni una Doppia Coppia o un Doppio Tris aumenti di 1 i danni dei tuoi Colpi quando colpisci un Eletto, solo se quest'ultimo è sotto l'effetto dell'Orium. Inoltre il tuo sangue non può essere controllato da un Eletto con affinità al Sangue. Inoltre ottieni 1 Dado di Vantaggio in tutte le imprese per liberarti da impedimenti creati con l'Oriumanzia.

costo: 1 Punto Capacità

Arte dello scassinatore

Requisiti: Agilità 4+ o Precisione 3+

Sei un abile scassinatore, con i giusti strumenti sei in grado di aprire più facilmente di altri bauli o serrature. Ottieni 2 Rilanci ogni volta che tenti un'impresa per scassinare una serratura, se possiedi strumenti da scasso.

costo: 4 Punti Capacità

Arti marziali

Requisiti: Forza 3+ e Agilità 3+

Sei addestrato nell'utilizzare il tuo corpo come un'arma, finché combatti senz'armi, o con dei tirapugni, i tuoi Colpi Normali infliggono 2 Ferite e i tuoi Colpi Ottimi infliggono 3 Ferite. Se i tuoi valori di Forza e Agilità sono pari o superiori a 6, i tuoi Colpi Normali infliggono 3 Ferite e i tuoi Colpi Ottimi infliggono 4 Ferite. I colpi eseguiti con le Arti Marziali sono considerati "Armi pesanti" per le Capacità, e le Vie, che le richiedono.

costo: 3 Punti Capacità

Cavallerizzo

Requisiti: Agilità 3+ e Cultura 3+

Sei particolarmente abile nel cavalcare o addestrare creature da trasporto. Ottieni 1 Dado di Vantaggio in tutte le imprese che riguardano un animale addestrato per l'equitazione o per rimanere in sella ad una creatura. Inoltre se stai sferrando un Colpo mentre stai cavalcando ottieni il Rilancio di 1 Dado, dopo aver visto il risultato, se il tuo bersaglio non sta cavalcando.

costo: 4 Punti Capacità

Combattere con due armi

Requisiti: Agilità 4+

Se impugni due armi da mischia leggere puoi tentare un Colpo aggiuntivo, con la tua arma secondaria, per turno. Il tuo colpo con l'arma secondaria non può beneficiare della capacità "Attacco Multiplo".

costo: 3 Punti Capacità

Conoscenze mediche

Requisiti: Cultura 3+ e possedere la Nota Storica "Medico"

Curare te stesso o un alleato con qualsiasi oggetto o erba medica ristora 1 Ferita aggiuntiva rispetto a quelle che guarirebbe normalmente. Inoltre ottieni un Dado di Vantaggio alle imprese di Cultura per utilizzare questi oggetti in situazioni normali. Non ottieni i bonus di questa capacità se stai somministrando o creando una sostanza alchemica.

costo: 3 Punti Capacità

Conoscenze tattiche

Requisiti: Arguzia 4+ o Cultura 4+

Sei esperto nell'analizzare la zona e i punti a tuo favore. In una situazione di scontro, o nella preparazione di un assalto, puoi tentare una prova di Cultura o Arguzia, a tua scelta, chiedendo al Custode intuizioni sulla zona, sul nemico o sulle tue risorse disponibili.
In base alle informazioni ottenute e alla tua idea il Custode può fornire Dadi di Vantaggio a te, o ai tuoi alleati, con cui condividi informazioni o con cui costruisci l'azione.

costo: 4 Punti Capacità

Contesa

Requisiti: Precisione 3+ e Arguzia 3+

Se non ci sono altri nemici entro 3 metri da te, oltre il tuo bersaglio, le Doppie Coppie ottenute con armi da mischia leggera possono essere considerate Tris, a tua scelta.

costo: 4 Punti Capacità

Disarmare

Requisiti: Agilità 4+ e Arguzia 3+

Puoi utilizzare una reazione di Forza o Agilità per tentare di disarmare un avversario che sta provando ad attaccarti con un'arma da mischia. Se l'avversario ti sta colpendo con un Colpo Normale lo disarmerai ottenendo un Tris nella tua impresa; se l'avversario ti sta colpendo con un Colpo Ottimo lo disarmerai ottenendo una Doppia Coppia o un Doppio Tris. Se il disarmo ha successo pari il colpo e l'avversario perde la sua arma.

costo: 2 Punti Capacità

Flagello di fede

Requisiti: Possedere la Nota Storica "Fedele", "Sacerdote" o "Giustiziere di Avirioth" e non possedere la nota storica Miscredente

La tua fede è invalicabile, trascende le possibilità degli altri fedeli e Morte ti guarda con attenzione anche nel caso tu non sia suo prediletto. Una volta al giorno, per qualsiasi impresa, puoi infliggerti 1 Ferita per ottenere il Rilancio Completo, non puoi sfruttare questa capacità se hai già sfruttato un Rilancio o un Rilancio Completo con un'altra Via o Capacità, tua o di un alleato.

costo: 3 Punti Capacità

Incassare

Requisiti: Vigore 3+ e Istinto 3+

Hai imparato a tue spese come incassare un colpo dopo l'altro.
L'impresa di Vigore contro lo svenimento della tua seconda Ferita Grave ottiene 2 Dadi di Vantaggio.

costo: 3 Punti Capacità

Lama di Giustizia

Requisiti: Cultura 3+ e possedere la Nota Storica "Giustiziere di Avirioth"

Sei un fedele combattente di Giustizia, se stai utilizzando un'arma consacrata da questa divinità ottieni 1 Rilancio aggiuntivo in ogni prova con quest'arma. Se possiedi la capacità "Disarmare", e riesci in questa impresa, la tua reazione di disarmo infligge 1 Ferita all'attaccante, oltre che ottenere il normale effetto.

costo: 1 Punto Capacità

Linguaggio aggiuntivo

Requisiti: -

Puoi imparare un linguaggio aggiuntivo. Questa capacità può essere aggiunta nuovamente per impararne un altro. I linguaggi sono:
Lotha · Moha · Tharat · Lotha Antico · Tarano Antico

costo: 1 Punto Capacità

Movimenti furtivi

Requisiti: Agilità 5+

Sei bravo a nasconderti e nell'agire furtivamente, ottieni 1 Dado aggiuntivo rispetto alla tua statistica in tutte le Imprese che richiedono furtività o per nascondere un oggetto o la tua presenza.

Capacità innata

Ormotani: Pelle rinforzata

Requisiti: Appartenere alla stirpe Ormotana

Se non indossi nessun pezzo d'armatura ottieni 2 Dadi Difesa come se ne indossassi una. Questo bonus ti fornisce 3 Dadi Difesa se il tuo valore di Vigore è pari o superiore a 6. Puoi comunque indossare "Indumenti".

costo: 3 Punti Capacità

Perizia con le armi da lancio

Requisiti: Agilità 4+ o Precisione 3+

Questa capacità ti permette di applicare i vantaggi della Via del Tiratore anche alle armi da lancio. Se non possiedi la Via del Tiratore, "Perizia con le armi da lancio" sottrae 1 Dado Difesa all'avversario quando tenti un colpo a distanza con armi da lancio.

costo: 4 Punti Capacità

Sanguinamento

Requisiti: Precisione 3+ e Cultura 3+

Sei un combattente letale, ogni volta che metti a segno un Colpo Ottimo con un'arma da mischia leggera, come pugnali, spade o lance, questa infligge all'avversario 1 Ferita sanguinamento, che il tuo avversario subirà all'inizio del suo prossimo turno, per i prossimi 2 turni.
Le ferite da sanguinamento vengono subite senza lanciare Dadi Difesa.

costo: 1 Punto Capacità

Segugio

Requisiti: Istinto 3+ o Arguzia 3+

Hai un'ottima capacità, affinata nel tempo, nel seguire le tracce o cercare indizi. Il Custode può offrirti delle intuizioni aggiuntive se trovi una traccia. Inoltre ottieni un dado aggiuntivo a tutte le imprese per accorgerti delle imboscate. Questo dado è vincolato al Limite Massimo e non puoi utilizzarlo superando questo limite.

costo: 1 Punto Capacità

Occhio dell'addestratore

Requisiti: Cultura 4+

Hai avuto a che fare con molti animali in vita tua, per questo hai iniziato a riconoscere alcuni atteggiamenti e movenze. Ottieni un Dado di Vantaggio rispetto alla tua statistica, in tutte le imprese di Carisma, Cultura e Arguzia che coinvolgono un animale o un Selvano.

Capacità innata

Selvani: Predisposizione acquatica

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù degli Acquatici
L'acqua è il tuo ambiente naturale. Le imprese su Statistiche Fisich legate al nuoto sono automaticamente superate, escluse situazioni di svantaggio; in questi casi, ottieni comunque 1 Dado di Vantaggio.
Puoi trattenere il respiro sott'acqua per 2 ore.

Capacità innata

Selvani: Occhi da predatore

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù dei Felidi
I tuoi sono gli occhi di esperto cacciatore notturno. Al buio non subisci svantaggi alle imprese di osservazione e il Custode può fornirti informazioni aggiuntive sull'ambiente, anche se è oscurato.

Capacità innata

Selvani: Mantello di piume

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù dei Piumati
Possiedi un lungo mantello che fa parte del tuo piumaggio. Esso ti permette di planare da un massimo di 3 metri senza subire nessun danno, e tra i 3 e i 10 metri ti fornisce 1 Dado di Vantaggio contro la caduta.

costo: 2 Punti Capacità

Selvani: Stretta immobilizzante

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù degli Acquatici
Sai come utilizzare il tuo corpo per stritolare e bloccare gli avversari. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese in cui tenti di bloccare un avversario sfruttando il tuo corpo, senza utilizzare oggetti. Se possiedi "Selvani: Predatore Apex", il bersaglio che non supera l'impresa subisce anche 1 Ferita .

costo: 2 Punti Capacità

Selvani: Artigli del predatore

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù dei Felidi o dei Piumati
Sei abituato a combattere in qualsiasi situazione. Quando tenti di colpire un avversario senza utilizzare armi, ma sfruttando solo gli artigli, ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Forza o Agilità. Il Colpo Normale infligge 2 Ferite e il Colpo Ottimo 3 Ferite. Se possiedi "Selvani: Predatore Apex", il Colpo Normale infligge 3 Ferite e il Colpo Ottimo 4 Ferite. Questi artigli non possono essere usati in combinazione alle capacità che hanno "senz'armi".

costo: 2 Punti Capacità

Selvani: Voce del pappagallo

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù dei Piumati
Hai acquisito una tale padronanza della tua voce da poter modulare il suono come un pappagallo. Puoi tentare un'impresa di Istinto per riprodurre un suono o una voce che hai già sentito. La difficoltà della prova verrà stabilita dal Custode in base al suono che si tenta di riprodurre.

costo: 3 Punti Capacità

Selvani: Predatore Apex

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e Istinto 4+

Sei un combattente brutale, in completa sintonia con il tuo lato animale. Aggiungi un bonus particolare a tutte le Capacità Selvane che lo prevedono. Devi utilizzare Istinto, in sostituzione alla statistica richiesta, quando vuoi eseguire Colpi delle capacità Capacità Selvane.

costo: 3 Punti Capacità

Selvani: Alpha

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e Carisma 4+

Il tuo portamento ed il tuo carisma sono innatamente convinceti ed intimidatori per i tuoi simili. Ottieni un 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma contro altri Selvani e, una volta per combattimento, se un Selvano che non possiede questa capacità ti sta attaccando, puoi imporgli 1 Dado di Svantaggio all'impresa per colpirti.

costo: 2 Punti Capacità

Selvani: Stridio

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù dei Piumati

Sei in grado di modulare la frequenza della tua voce per emettere un fortissimo suono stridente. Chiunque entro i 5 metri da te dovrà tentare un'impresa di Vigore - Coppia, altrimenti perderà un'azione durante il suo prossimo turno. Se possiedi "Selvani: Predatore Apex", il bersaglio che non supera l'impresa subisce anche 1 Ferita . I Selvani Piumati ottengono 2 Dadi di Vantaggio all'impresa per resistere a questa capacità.

costo: 3 Punti Capacità

Selvani: Traccia di sangue

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù dei Felidi o degli Acquatici

Sei un cacciatore nato, abilissimo nel seguire le tracce di nemici feriti e nello sfruttare le loro debolezze. Ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese per cercare o seguire tracce di sangue sfruttando la vista o l'olfatto, e ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutti i Colpi contro avversari che hanno subito una o più Ferite Gravi. Se possiedi "Selvani: Predatore Apex" aumenti a 2 Dadi di Vantaggio dei precedenti bonus.

costo: 2 Punti Capacità

Selvani: Morso selvaggio

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù dei Felidi o degli Acquatici

Sei un combattente selvaggio che sfrutta anche le proprie zanne per mordere l'avversario. Ottieni 1 Dado di Vantaggio alle imprese di Forza attaccando con il morso. Il Colpo Normale infligge 2 Ferite e il Colpo Ottimo 3 Ferite. Se possiedi "Selvani: Predatore Apex", il Colpo Normale infligge 3 Ferite e il Colpo Ottimo 4 Ferite. Questo morso non può essere usato in combinazione alle capacità che hanno "senz'armi".

costo: 2 Punti Capacità

Selvani: Mimetismo

Requisiti: Appartenere alla stirpe Selvana e alla tribù dei Piumati o degli Acquatici

Il tuo corpo, mutato dal rituale, si mescola perfettamente con l'ambiente naturale della Giungla. Se ti trovi tra le fronde di una foresta, nella Giungla Selvana, o in un luogo con poca visibilità, ottieni 2 Dadi di Vantaggio a tutte le imprese per nasconderti.

Capacità innata

Superiorità in Forza: Il Titano

Requisiti: Valore di Forza 8+

Quando esegui un Colpo Ottimo puoi rinunciare ad un numero di dadi a tua scelta sull'impresa di Forza che stai per compiere. Aumenti le ferite inflitte dal tuo Colpo di un numero pari ai dadi che hai sacrificato. Non puoi sfruttare la tua Via o altre tue capacità su questo Colpo.

Capacità innata

Superiorità in Vigore: L'Immortale

Requisiti: Valore di Vigore 8+

Se non hai subito ferite riduci di 2 ferite il primo colpo che subisci e ignori tutti i malus delle Ferite Gravi.

Capacità innata

Superiorità in Agilità: La Folgore

Requisiti: Valore di Agilità 8+

Ottieni un'azione di movimento extra ogni turno.

Capacità innata

Superiorità in Precisione: Il Mietitore

Requisiti: Valore di Precisione 8+

Quando utilizzi un'arma con Precisione ignori 1 Dado Difesa del bersaglio.

Capacità innata

Superiorità in Cultura: Il Maestro

Requisiti: Valore di Cultura 8+

Ottieni il Dono di Morte, esattamente come se fosse il tuo Patrono. Nel caso tu abbia già Morte come Patrono puoi utilizzare il suo dono due volte al giorno.

Capacità innata

Superiorità in Arguzia: Il Generale

Requisiti: Valore di Arguzia 8+

Utilizzi una tua azione per dare 1 Dado di Vantaggio a te e tutti i tuoi alleati per tutto il prossimo turno.

Capacità innata

Superiorità in Carisma: Il Profeta

Requisiti: Valore di Carisma 8+

Ogni impresa di Carisma in cui ottieni Tris viene considerato una Quinta.

Capacità innata

Superiorità in Istinto: Il Mistico

Requisiti: Valore di Istinto 8+

Niente può coglierti alla sprovvista, le imprese contro trappole o agguati sono superate senza lanciare dadi.

costo: 1 Punto Capacità

Talento musicale

Requisiti: Carisma 3+ e Cultura 3+

Sei un talentuoso musicista. Se non possiedi la nota storica "Musicista" puoi scegliere 2 Strumenti musicali che sei in grado di suonare. Quando suoni questi strumenti e tenti un'impresa di Carisma, o Cultura utilizzandoli, o ad essi collegata, guadagni 2 Dadi di Vantaggio.

costo: 3 Punti Capacità

Tempra benedetta

Requisiti: Vigore 4+

Una volta al giorno puoi sacrificare 1 Punto Karma per ignorare 1 Ferita di un Colpo che hai subito. Inoltre riduci di 1 i Dadi di Svantaggio sulle imprese di Agilità imposti complessivamente dai tuoi pezzi d'armatura.

Capacità innata

Telidi: Bersaglio piccolo

Requisiti: Appartenere alla stirpe Telide

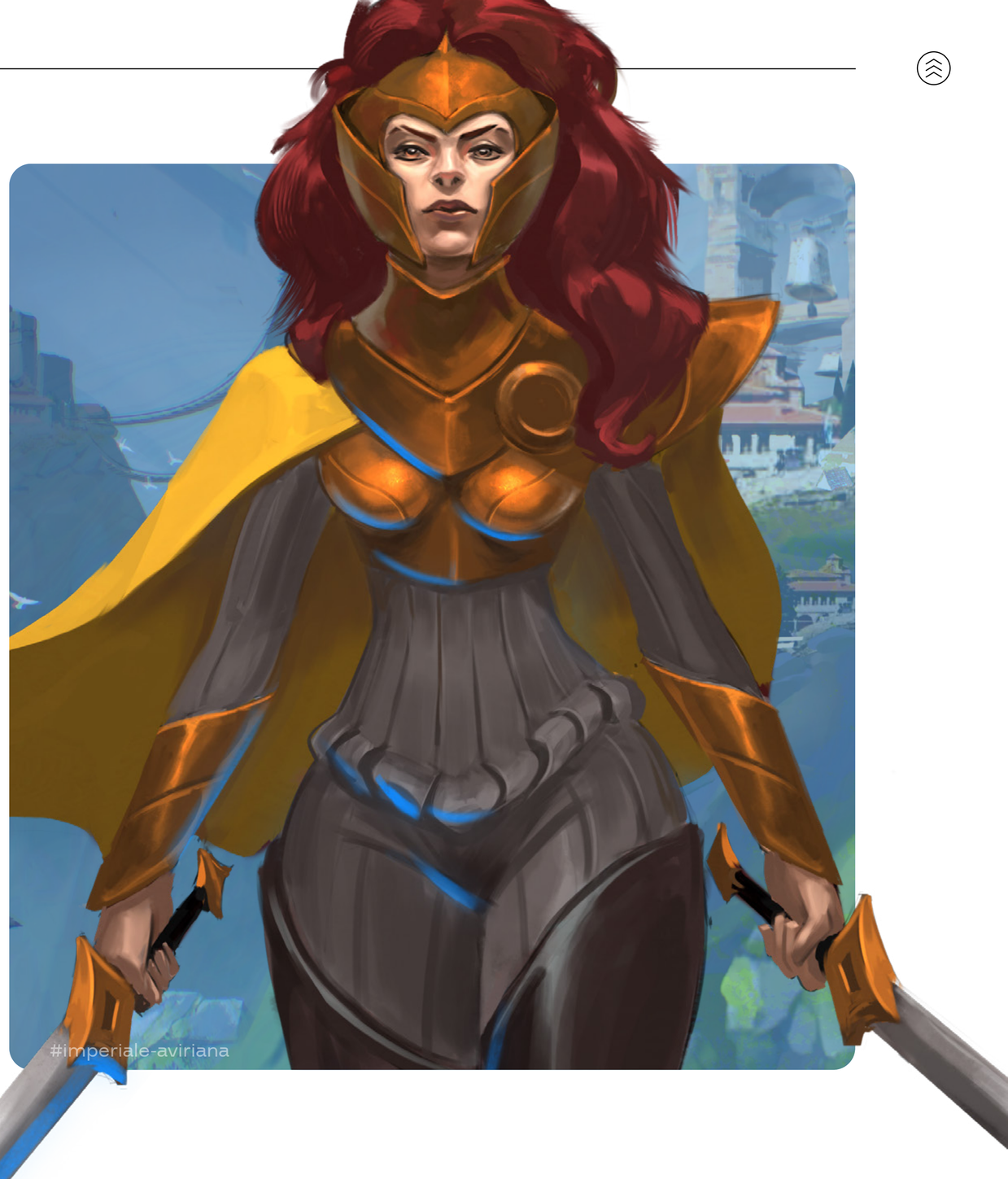
Se non indossi nessuna corazza ottieni 2 Dadi Difesa come se ne indossassi una. Puoi comunque indossare "Indumenti".

costo: 4 Punti Capacità

Telidi: Soldato del Regno

Requisiti: Vigore 4+ o Agilità 3+ e appartenere alla stirpe Telide

Se indossi almeno 2 pezzi d'armatura pesante o stai utilizzando uno scudo, ottieni 1 Dado Difesa aggiuntivo, fintanto che i pezzi d'armatura non sono danneggiati.



RAPIDO RIEPILOGO



NEUS



Riepilogo personaggio

Rivediamo tutto

Recuperiamo tutti i passaggi alla creazione del personaggio e riepiloghiamoli. Innanzitutto ci sono due approcci alla creazione:

- **L'approccio narrativo**, dove non pensiamo ai bonus o ai vantaggi e costruiamo un personaggio basandoci sulla storia che vogliamo scrivere per lui. Generalmente questo approccio genera personaggi poco ottimizzati nel combattimento ma potrebbero risultare più personali da interpretare.
- **L'approccio ludico**, dove scegliamo accuratamente la Stirpe, il Patrono, le Origini e le Note Storiche del nostro personaggio immaginando già che stile di gioco vorremo; per esempio scegliendo un'Origine che sconti la Via che vogliamo e un Patrono che fornisce un bonus alla statistica che più ci serve.

Creazione del personaggio

Partiamo da qui...
La creazione del personaggio è sempre originata da un'idea. Cosa vogliamo giocare? Che ruolo ci aspettiamo di avere all'interno del gruppo di avventurieri? Saremo un possente Ormotano che si getta in mezzo alla mischia, un agile Selvano che combatte con armi leggere o un astuto Telide che preferisce i libri alle spade?

Il miglior modo per costruire il proprio personaggio è esplorare l'ambientazione di Neus, leggendo questo manuale o il portale web per orientarsi nella scelta della Stirpe, il primo cardine della creazione personaggio.

In base alla Stirpe scelta avremo una scheda differente, con le ferite apposite di ognuna, inoltre i Limiti Fisici Massimi cambiano in base alla stirpe. Dopo questa scelta inizieremo a costruire narrativamente il nostro personaggio, con tutti i componenti che ne influenzeranno anche le statistiche e i vari vantaggi:

- **Il Patrono Divino**
- **Le Conoscenze d'Origine**
- **Le Note Storiche**
- **Le Capacità**
- **Gli Obiettivi**
- **I Difetti**

per informazioni aggiuntive sulle Stirpi e sui vantaggi offerti nelle statistiche vedi il capitolo **Stirpi del mondo**



Patrono del personaggio

Come si intuisce la parte storica del nostro personaggio è molto importante, a partire dalla sua nascita in base al Patrono che lo ha richiamato sul mondo, e per tutte le sue esperienze di vita raccolte nelle Note Storiche.

La prima cosa da fare è decidere il proprio **Patrono Divino** tra le Sette Scintille di Neus: Vendetta - Guerra - Giustizia - Amore - Ambizione - Pace - Morte. In base al Patrono scelto si otterrà un bonus a una statistica.

Dopodiché il nostro personaggio avrà bisogno di un **Valore**, una sorta di obbiettivo di vita, una linea guida morale fornita dal proprio Patrono. Il giocatore può scegliere tra i tre valori legati al suo Patrono, descritti nella pagina dedicata. Alcuni di questi si intrecciano tra i vari patroni, ma ogni giocatore è libero di interpretarli e ruolarli nel modo che ritiene più corretto per il proprio personaggio, informando il Custode in modo che interpreti correttamente il Karma.

In base a questo indicate nella scheda il Valore, ricopiate i Doni del Patrono e impostate il Karma sul punto centrale.





per informazioni aggiuntive sui Patroni divini e sui valori a loro collegati vedi la sezione **Patroni Divini**

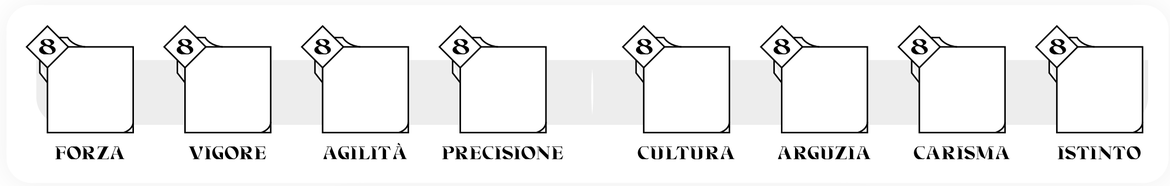
Quanto di tutto...

Ora che possedete le fondamenta del vostro personaggio dovete iniziare a compilare la scheda. In base alla Stirpe scelta avremo una scheda differente, con le Ferite apposite di ognuna.

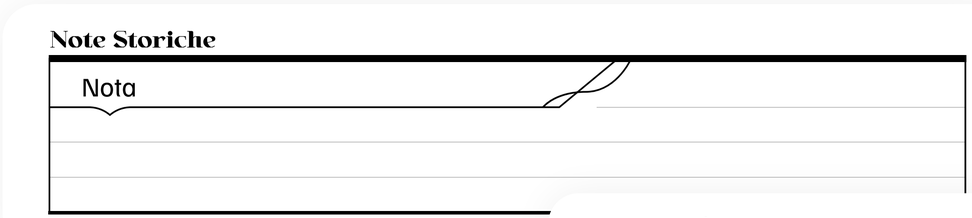
A questo punto passiamo a:
- **Conoscenze d'Origine**
- **Note Storiche**

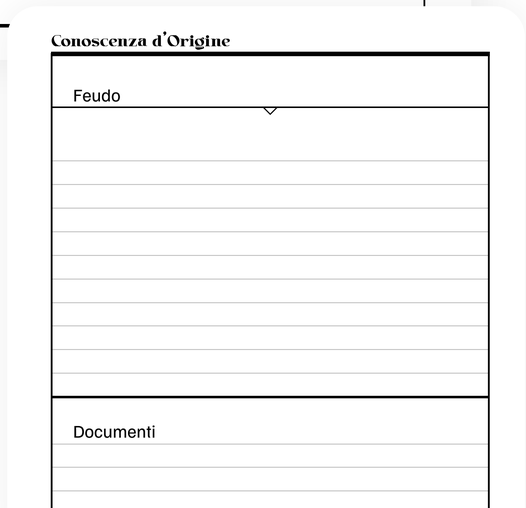
Dopo aver selezionato la nostra stirpe, il nostro Patrono, le nostre origini e le note storiche, avremo alterato le statistiche del personaggio in base ai bonus forniti da queste scelte. Ora potremo personalizzarlo con i Punti Capacità, in base al tipo di avventura che si vuole compiere il Custode può distribuire più o meno punti. Per esempio: *se la nostra avventura tratta di giovani contadini che, sfuggiti ad una razzia sono in cerca di vendetta, i nostri giocatori interpreteranno dei ragazzi con pochissime capacità e pochissime note storiche.*
Al contrario nel caso la nostra avventura vedesse come protagonisti un team di veterani che si riunisce per un'ultima epica impresa, allora il Custode fornirà loro un cospicuo numero di Punti Capacità e di Note Storiche.

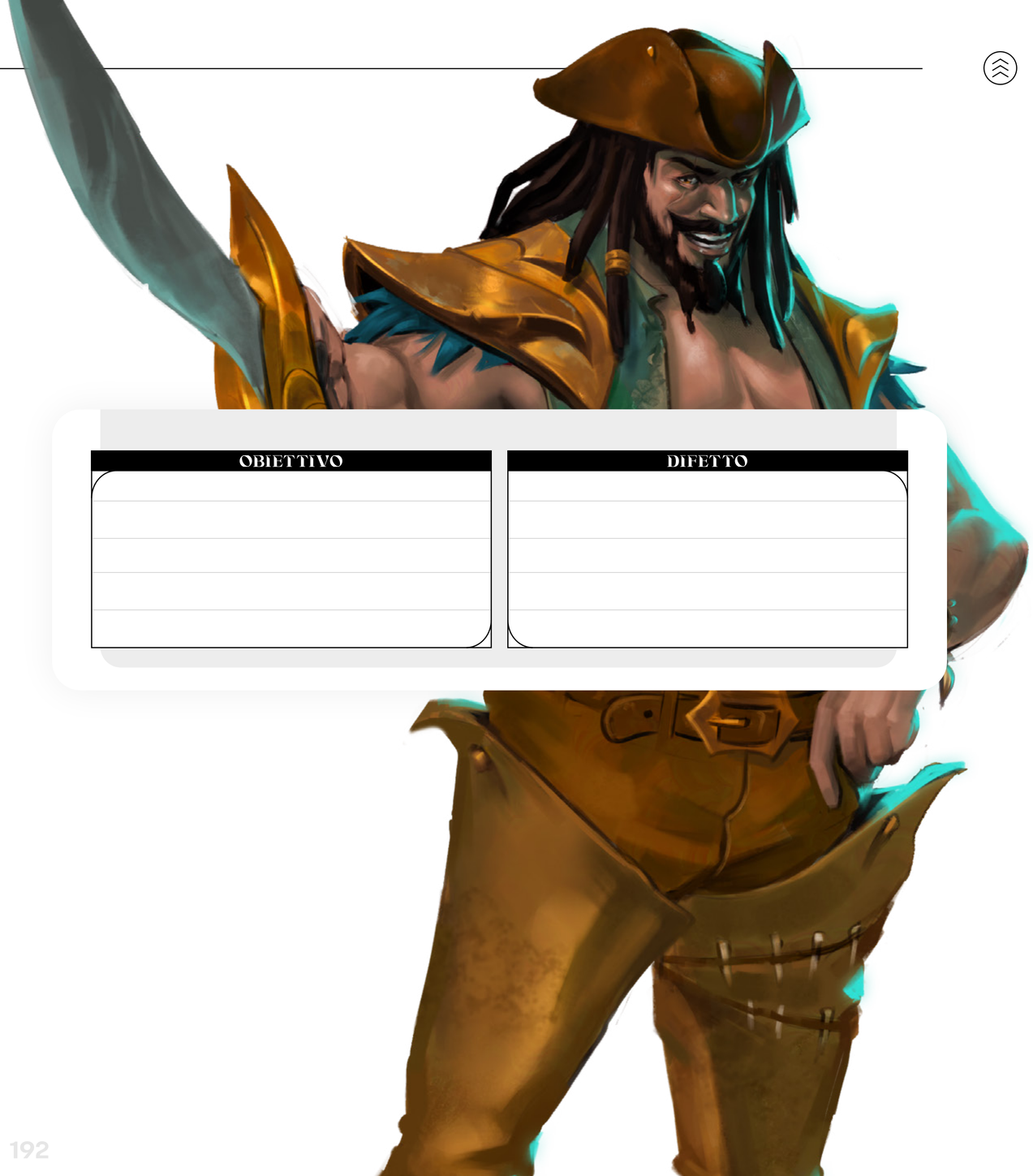
Nota per il Custode: Segui lo schema a pagina 18 per avere un riferimento di quanti Punti Capacità fornire ai giocatori. Se vuoi impostare una campagna molto lunga e far crescere i personaggi lungo il viaggio potresti optare per degli Aspiranti Eroi.











E poi...

Adesso il nostro personaggio possiede un **Patrono** e un **Valore**. Ha distribuito le sue **Statistiche** quindi sa in che cosa è più bravo e in che cosa meno. Ha delineato meglio la sua storia con la sua **Origine** e le sue personali **Note Storiche** e ha appreso delle **Capacità** per migliorarsi e distinguersi dagli altri.

Da tutte queste informazioni il giocatore dovrà ricavare i due punti finali della sua narrazione: l'**Obiettivo** e il **Difetto**.

- **L'Obiettivo** è ciò che il nostro personaggio vuole ottenere.
Cosa lo spinge ad andare avanti?
Quando la sua storia potrà dirsi veramente conclusa?
C'è qualcuno che vuole raggiungere? O qualcosa che deve trovare?

- **Il Difetto** invece è qualcosa di negativo che il personaggio si porta dal suo passato, probabilmente non lo vorrebbe ma fa parte di lui.
Ha subito un trauma? Ha una particolare fobia?
È afflitto da una malattia o da una limitazione fisica?

OBIETTIVO	DIFETTO

APPENDICI

Appendice: Nomi

Appendice: Equipaggiamento

Appendice: Mostri



NEUS

Appendice: Nomi

Maschili agarlidoni
Agor
Aladar
Akon
Azarh
Dahtar
Ediros
Khor
Lithas
Linghar
Lados
Madhos
Mital

Femminili agarlidoni
Agara
Agarlith
Adilara
Dali
Dissah
Kahila
Laria
Lith
Niima
Sadilia
Silla
Zima

Di famiglia agarlidoni
Adorius · Delishar · Litias · Regdas · Shumis · Zamadir.

Maschili imperiali
Abran
Adros
Belian
Detorus
Gharmon
Giddark
Hidark
Limedir
Vadorium
Vanir
Thalidor
Theus

Femminili imperiali
Abathelle
Baliria
Dakora
Dara
Delia
Ghimara
Igrid
Ophelia
Serina
Sofina
Thati
Thailin

Di famiglia imperiali
Aviranth · Athanius · Deticus · Motranium · Seviran · Zodakar.

Maschili ormotani
Adumak
Domak
Coldar
Oktan
Romtak
Moran
Kato
Lonar

Femminili ormotani
Dera
Diria
Elek
Ikira
Keria
Ordira
Tekrina

Di famiglia ormotani
Okrantas · Modurkan · Decron · Hodrom
altri in comune con gli agarlidoni.

Maschili selvani
Ag'Dorak
Be'Lothar
Di'Felar
Gh'Nork
Le'Thora
Ma'Thork
Te'Magor
Va'Adar

Femminili selvani
Ab'Lotus
Ak'Deria
Da'Maran
De'Ola
Ig'Notur
Se'Fogar
Zi'Nodas

Di famiglia selvani
Nessuno, i selvani spesso vengono associati alla loro tribù *"dei Piumati"*, *"dei Felidi"*, *"degli Acquatici"*, oppure ottengono dei titoli *"l'intrepido"*, *"la guida"*.

I Selvani che sono stati trasformati ma non hanno vissuto nella giungla, potrebbero non rispettare queste regole e avere nomi tipici del luogo dove sono cresciuti.

Maschili telidi
Dimmas
Darris
Eddars
Eethor
Faandis
Iaas
Naarhin
Tirdellis

Femminili telidi
Amhaarin
Eetira
Ethuria
Heerin
Noothia
Uraan
Shiilina

Di famiglia telidi
I nomi di famiglia telidi hanno una lettera iniziale, quella del nome dell'antenato più famoso, e poi il nome di famiglia ereditato dal padre.
E'Thai · E'Gimmar · T'Norial · U'Dullarin.



Prezzo e monete

Lo stipendio medio di un singolo Errante si aggira intorno ai 2 mila denari imperiali al mese, ovviamente con grandi fluttuazioni in base alla missione ricevuta. I tre principali regni del mondo utilizzano 3 valute differenti, convertibili presso le banche o i custodi delle monete di ogni regno. Ad oggi il cambio monetario è il seguente:

Cambio di valuta

Cambio:	1 Denaro	2 Cristalli	1,5 Fiori

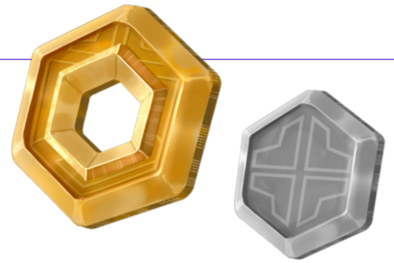
Impero Novano	100 Denari imperiali →	1 Corona imperiale
Regno delle Dune	100 Monete di cristallo →	1 Moneta di zaffiro
Regno Unico Telide	100 Fiori del regno →	1 Trina del regno

Valuta dell'Impero Novano

La moneta imperiale è la più forte economicamente, è lavorata da Eletti del Metallo per garantirne la purezza e la difficile falsificazione.

Corone imperiali:
Sono le monete d'oro dell'Impero Novano.

Denari imperiali:
Sono i denari comuni, la moneta prevalente e più diffusa dell'Impero.



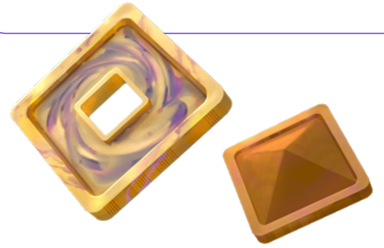
Corona e denaro imperiale

Valuta del Regno delle Dune

Nel Regno delle Dune sono diffuse principalmente pietre preziose, per questo l'oro è leggermente sotto valutato.

Monete di zaffiro:
Sono le monete più rare, composte da una lega di oro e zaffiri frantumati.

Monete di cristallo:
Sono le monete più diffuse, note come "Cristalli" per la loro forma semplificata.



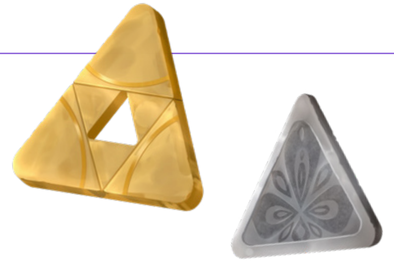
Moneta di Zaffiro e Cristallo

Valuta del Regno Unico Telide

Il Regno Unico Telide è particolarmente povero d'oro, per questo le Trine sono composte da leghe minori finemente lavorate.

Trine del Regno:
Le monete triangolari tipiche del regno telide.

Fiori del Regno:
Devono il loro nome all'incisione floreale all'interno del triangolo, sono le monete più comuni nel Regno Telide.



Trina e Fiore del regno

Ogni regno del mondo di Neusmeru possiede una valuta differente ma le città più importanti potrebbero accettare anche valute diverse, in base alla posizione geografica e ai partner commerciali. Diversamente città molto isolate, come i piccoli villaggi nel deserto o i borghi sperduti tra i picchi montani, potrebbero essere più abituate al baratto.

Personaggi particolarmente ricchi potrebbero fondere le proprie monete in lingotti d'oro e d'argento (comunemente detti "pezzi"), trasportandoli in modo più sicuro.

Indicazioni monete di partenza

In Neus, ad ogni Errante all'inizio della propria avventura vengono assegnate una serie di monete in base al rango sociale dell'avventuriero, dividendo gli stessi in **Ceto Povero**, **Ceto Medio** e **Ceto Ricco**. Questo sistema di assegnazione tiene considerevolmente conto di quattro indicatori:

- impatto delle risorse iniziali
- elementi narrativi di ogni personaggio ad inizio campagna
- luogo d'origine dell'avventuriero
- Note Storiche scelte.

Per rendere più comprensibili i livelli di ricchezza faremo sempre riferimento a Corone Imperiali e Denari Imperiali, le monete con l'impatto economico più forte nel continente. Nel caso il vostro avventuriero appartenga a regni diversi vi basterà convertire il valore in base al cambio delle valute.

Cambio: **1 Denaro** | **2 Cristalli** | **1,5 Fiori**

A livello narrativo la ricchezza iniziale serve solo come linea guida per determinare un possibile equipaggiamento di partenza.
Un Custode è libero di non seguire queste indicazioni e di gestire tutto narrativamente in base alla storia dei suoi protagonisti.
Nella stesura di una biografia ci si può avvalere di diverse Note Storiche per enfatizzare il proprio status e per creare combinazioni che sottolineano il rango sociale del proprio avventuriero.

Ceto povero

Cresciuti a piedi nudi nei vicoli e con lo stomaco spesso vuoto, questi avventurieri non si sono ancora distinti nella società. Possiedono solo il minimo per sopravvivere, ricorrono al baratto e danno valore a ogni oggetto come se fosse l'ultimo in loro possesso.

Monete iniziali: **15 Corone Imperiali** (1500 Denari Imperiali).

Ceto medio

Avventurieri abituati tanto al sudore quanto ai piaceri di un buon pasto, capaci di trattare con nobili e popolani. Vivono comodamente, con qualche risparmio ed equipaggiamento, usando la loro mentalità pratica per guadagnare attraverso scambi e compravendite.

Monete iniziali: **70 Corone Imperiali** (7000 Denari Imperiali).

Ceto ricco

Abituati al peso di corone e lingotti, cresciuti tra salotti e maestri privati, questi avventurieri incarnano l'eleganza del privilegio. Hanno accesso a parecchie risorse, si affidano a commercianti illustri e non temono di spendere per soddisfare bisogni e necessità.

Monete iniziali: **150 Corone Imperiali** (15000 Denari Imperiali).

Termini utili

Armi

Gli indicatori che si trovano in ogni arma sono i seguenti:

- **Tipologia**
- **Materiale**
- **Stile**
- **Statistica**
- **Particolarità dell'arma**
- **Colpi / danni**

Tipologia

Specifica di che tipo di arma si tratta, questo indicatore spesso influenza le capacità, o le Vie, del personaggio. In base alla tipologia della propria arma alcune capacità ottengono vantaggi.

Materiale

Specifica di che materiale sia composta l'arma, questo indicatore è determinante negli scontri contro gli Eletti. Gli Oriumanti possono controllare gli elementi e trovarsi ad affrontare un Eletto del Legno con un'arma del medesimo elemento potrebbe diventare un notevole svantaggio.

Stile

Specifica che tipo di estetica possiede l'arma, siccome potrebbe risultare riconoscibile da alcune popolazioni. Inoltre armi di uno stile particolare potrebbero avere degli effetti collegati alla civiltà che le ha realizzate o con la Via del Cavaliere. Dove lo stile è indicato come "Generico" si intende che l'arma, o l'oggetto in questione, sono di fattura comune e sono realizzabili in qualsiasi regno. Un oggetto generico potrebbe comunque ottenere i benefici della Via del Cavaliere se realizzato nel Regno corretto, si intenda il termine "Generico" come uno stile a scelta del giocatore o del Custode.

Statistica

Indica il requisito minimo per utilizzare l'arma ma soprattutto determina la statistica da utilizzare per le imprese collegate a quell'arma.
La Spada lunga richiede imprese di Forza, mentre la Lancia richiede imprese di Agilità. La statistica è anche un elemento narrativo per stabilire in cosa sia stato addestrato il personaggio e quali armi siano a lui familiari.

Particolarità dell'arma

Descrive l'effetto unico di quest'armatura o scudo, se ne possiede, o eventuali vincoli e requisiti. Inoltre alcuni effetti potrebbero attivarsi solo se il personaggio che utilizza quest'arma è addestrato in una determinata Via.

Danni / colpi inflitti

Ogni arma indica due tipologie di Colpi: il Colpo Normale che si ottiene con una coppia e il Colpo Ottimo che si ottiene con un Tris. Alcune armi potrebbero avere due danni uguali, questo indica che non sia possibile fare un colpo ottimo con quell'arma.



Termini utili

Armature e scudi

Gli indicatori che si trovano in ogni armatura sono i seguenti:

- **Tipologia**
- **Materiale**
- **Statistica**
- **Particolarità dell'armatura**
- **Dadi Difesa**

Tipologia

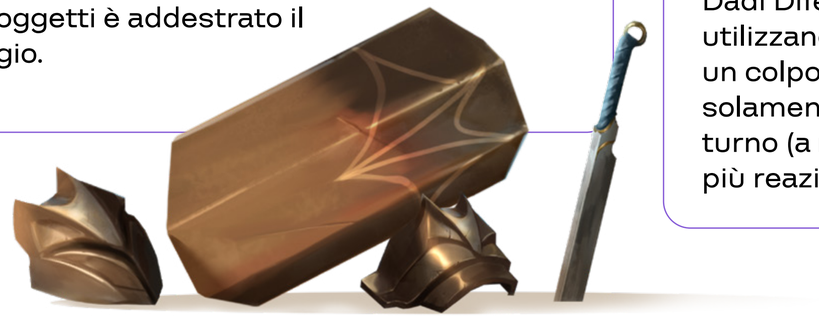
Specifica che tipo di armatura si sta utilizzando, se si tratta di un'armatura leggera, un'armatura media o un'armatura pesante. In base alla tipologia spesso cambia il requisito della statistica.

Materiale

Specifica di che materiale sia composta il pezzo d'armatura o lo scudo, questo indicatore è determinante negli scontri contro gli Eletti per gli stessi motivi per cui è determinante con le armi.

Statistica

Indica il requisito minimo di Vigore per indossare l'armatura o di Forza per sollevare agevolmente lo scudo. La statistica è anche un elemento narrativo, come per le armi, utile a determinare con quali oggetti è addestrato il personaggio.



Particolarità dei pezzi d'armatura

Descrive l'effetto unico di un determinato pezzo d'armatura, se ne possiede, o eventuali vincoli e requisiti, alcuni effetti potrebbero attivarsi in base alla Via del personaggio.

Ogni personaggio può indossare quattro pezzi d'armatura: Elmo, Corazza, Bracciali e Calzari.

La somma dei Dadi Difesa di questi pezzi compone l'armatura del personaggio, inoltre, ognuno può fornire bonus, o malus, in determinate situazioni Ogni armatura è da intendersi di "taglia media" quindi il Custode potrebbe applicare dei cambi al prezzo o alla realizzazione in caso sia sviluppata per gli Ormotani o i Telidi. Agarlidoni, Imperiali e Selvani possono invece essere omologati nella stessa taglia.

Dadi Difesa

Ogni armatura e scudo riporta un valore di Dadi Difesa (DD). I Dadi Difesa delle armature si utilizzano ogni volta che il personaggio subisce un colpo, i DD degli scudi invece si sommano solamente durante le reazioni, quindi una volta per turno (a meno che il personaggio non possegga più reazioni attraverso Vie o Capacità).

Termini utili

Oggetti

Gli indicatori che si trovano in ogni oggetto sono i seguenti:

- **Tipologia**
- **Tempo richiesto**
- **Statistica richiesta**
- **Effetti**
- **Impresa richiesta**

Tipologia

Specifica di che tipo di oggetto si tratta e nel caso sia di grandi dimensioni viene indicato. Le tipologie principali sono: Medicazione - Pozione - Veleno - Marchingegno - Reliquia, ma possono essere indicate altre tipologie meno comuni.

Tempo richiesto

Indica il tempo necessario per utilizzare quel determinato oggetto su se stessi o su un altro soggetto. Il tempo può essere misurato in "Azioni" nel caso si tratti di oggetti molto rapidi utilizzabili durante un combattimento, oppure in "Minuti", "Ore" o "Giorni", in base alla complessità dell'oggetto.

Statistica richiesta

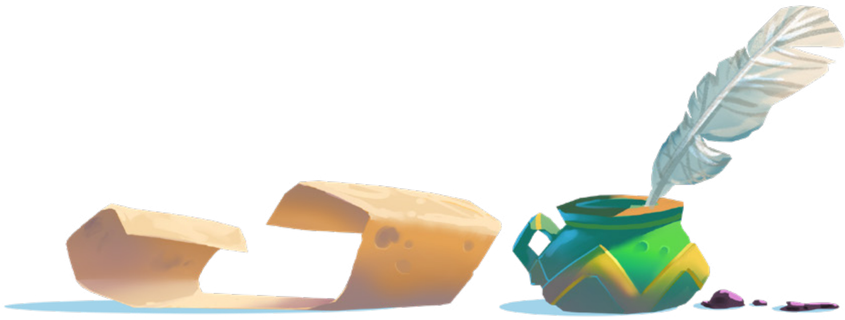
Specifica il minimo richiesto per utilizzare quell'oggetto. Molti oggetti medici richiedono Cultura (minimo 2) rendendoli facilmente accessibili a tutti i personaggi che non abbiano subito particolari effetti debilitanti, ma molti altri oggetti risultano complessi da utilizzare e potrebbero richiedere delle statistiche più alte.

Effetti

In questa sezione è descritto l'effetto dell'oggetto, che cosa si può ottenere dal suo utilizzo e quali siano i vantaggi, o svantaggi, forniti.

Impresa richiesta

Alcuni oggetti, più complessi da utilizzare, potrebbe richiedere, oltre che una statistica minima, un'Impresa. In questo caso l'oggetto richiede al personaggio un'impresa per essere utilizzato correttamente. Nel caso la prova sia superata l'oggetto applica il suo effetto altrimenti si deve considerare "consumato" e quindi non più utilizzabile, a meno che l'effetto non specifichi diversamente.



Armi da mischia leggere

Daga

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Agilità (minimo 2)

Particolarità dell'arma
Se stai affrontando un nemico con un'arma più lunga o pesante della tua hai 1 Dado di Svantaggio quando tenti un Colpo Normale in mischia.

Via del Caveliere · Duellante · Tiratore
Quest'arma può essere lanciata come un'arma a distanza utilizzando Agilità o Precisione, a scelta del personaggio, se si possiede un valore 3 o superiore.
La gittata del lancio è pari al proprio valore di Forza + 5 metri.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
1	2

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **80 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Tirapugni

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Forza o Agilità (minimo 2)

Particolarità dell'arma
Se non indossi nessuna armatura ottieni 1 Dado di Vantaggio in tutte le imprese per colpire con quest'arma.

Quest'arma fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le prove per tentare di nasconderla durante una perquisizione.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
1	2

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **30 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Spada corta

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Forza (minimo 2)

Particolarità dell'arma
Nessuna.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	2

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **200 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Spada imperiale

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Imperiale
Statistica · Forza (minimo 3)

Via del Cavaliere · Duellante · Corazzato
Quest'arma ti fornisce 2 Dadi Difesa come fosse uno scudo, solo per parare i colpi di altri armi leggere. Questi Dadi Difesa non sono cumulabili a quelli dello scudo equipaggiato, ma si possono sfruttare come uno scudo secondario.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	3

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **500 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**

Armi da mischia leggere

Ascia da battaglia

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Forza o Agilità (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Quest'arma può essere lanciata come un'arma a distanza utilizzando Agilità o Precisione, a scelta del personaggio, se si possiede un valore 3 o superiore.
La gittata del lancio è pari al proprio valore di Forza + 5 metri.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
1	3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **100 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Lama d'osso

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Ossa
Stile · Selvano
Statistica · Agilità (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Se appartieni alla stirpe Selvana quest'arma ti fornisce 2 Dadi Difesa come fosse uno scudo, solo per parare i colpi di altri armi leggere. Questi Dadi Difesa non sono cumulabili a quelli dello scudo equipaggiato, ma si possono sfruttare come uno scudo secondario.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
2	2

- Zona di fattura comune: **Giungla**
- Prezzo indicativo: **10 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Sciabola agarlidone

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Agarlidone
Statistica · Forza o Agilità (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Quest'arma ottiene 1 Dado di Vantaggio se viene utilizzata per attaccare cavalcando.

Via del Cavaliere · Duellante · Corazzato
Quest'arma ti fornisce 1 Dado Difesa come fosse uno scudo, solo per parare i colpi di altri armi leggere. Questi Dadi Difesa non sono cumulabili a quelli dello scudo equipaggiato, ma si possono sfruttare come uno scudo secondario.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
2	3

- Zona di fattura comune: **Regno delle Dune**
- Prezzo indicativo: **500 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Stiletto del regno

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Telide
Statistica · Agilità (minimo 2)

Particolarità dell'arma
Quest'arma emette un leggero bagliore quando un Incubo è nei paraggi.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
2	2

- Zona di fattura comune: **Regno Telide**
- Prezzo indicativo: **150 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**

Armi da mischia leggere

Lancia

Tipologia · Arma leggera a due mani
Materiale · Legno e Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Agilità (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Quest'arma ha una portata di 2 metri, quando si tenta un colpo contro nemici in mischia sfruttando questa distanza si ottiene 1 Dado di Vantaggio.

Non è possibile dichiarare un Colpo Ottimo contro nemici a meno di 2 metri.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	5

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **500 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Alabarda

Tipologia · Arma leggera a due mani
Materiale · Legno e Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Agilità (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Quest'arma ha una portata di 2 metri, quando si tenta un colpo contro nemici in mischia sfruttando questa distanza si ottiene 1 Dado di Vantaggio.

Tentare un Colpo Ottimo contro nemici a meno di 2 metri impone 1 Dado di Svantaggio.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	4

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **600 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Frusta

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Cuoio
Stile · Agarlidone
Statistica · Agilità (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Quest'arma ha una portata di 2 metri.

Via del Duellante · Stratega
Puoi usare quest'arma per imbrigliare un oggetto, o un arto, riuscendo con un Colpo Ottimo.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
1	2

- Zona di fattura comune: **Regno delle Dune**
- Prezzo indicativo: **90 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Chakram

Tipologia · Arma leggera a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Agarlidone
Statistica · Agilità (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Quest'arma può essere lanciata come un'arma a distanza utilizzando Agilità o Precisione, a scelta del personaggio, se si possiede un valore 3 o superiore.
La gittata del lancio è pari al proprio valore di Forza + 5 metri.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
1	2

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **100 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Armi da mischia pesanti

Spadone imperiale

Tipologia · Arma pesante a due mani
Materiale · Acciaio
Stile · Imperiale
Statistica · Forza (minimo 4)

Via del Cavaliere · Demolitore
Quest'arma ha una portata di 2 metri.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
3	5

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **900 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Lama agarlidone

Tipologia · Arma pesante a due mani
Materiale · Acciaio
Stile · Agarlidone
Statistica · Forza (minimo 4)

Via del Cavaliere · Demolitore
Quest'arma ha una portata di 2 metri.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
3	5

- Zona di fattura comune: **Regno delle Dune**
- Prezzo indicativo: **1200 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Mazza d'arme

Tipologia · Arma pesante a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Forza (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Se quest'arma colpisce con un Colpo Ottimo un nemico che indossa un'armatura, o utilizza uno scudo, riduce di 1 i Dadi Difesa di un pezzo d'armatura o di uno scudo, permanentemente.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
2	3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **240 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**

Mazza ferrata

Tipologia · Arma pesante a due mani
Materiale · Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Forza (minimo 5)

Particolarità dell'arma
Se quest'arma colpisce con un Colpo Ottimo un nemico che indossa un'armatura, o utilizza uno scudo, riduce di 2 i Dadi Difesa di un pezzo d'armatura o di uno scudo, permanentemente.

Colpo Normale: ••	Colpo Ottimo: •••
2	4

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **300 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Armi da mischia pesanti

Mazza ormotana

Tipologia · Arma pesante a due mani
Materiale · Ossidiana
Stile · Ormotano
Statistica · Forza (minimo 5)

Particolarità dell'arma
La mazza ormotana è composta da un materiale raro presente solo nel deserto di Agarlith che nessun Eletto può controllare.

Via del Cavaliere · Demolitore
Se quest'arma colpisce con un Colpo Ottimo un nemico che indossa un'armatura, o utilizza uno scudo, riduce di 2 i Dadi Difesa di un pezzo d'armatura o di uno scudo, permanentemente.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	4

- Zona di fattura comune: **Regno delle Dune**
- Prezzo indicativo: **2100 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**

Mazza selvana

Tipologia · Arma pesante a due mani
Materiale · Ossa e Legno di Yak'Di
Stile · Selvano
Statistica · Forza (minimo 5)

Particolarità dell'arma
La mazza selvana è composta da un materiale raro presente solo nella Giungla che nessun Eletto può controllare.

Via del Cavaliere · Demolitore
Se quest'arma colpisce con un Colpo Ottimo un nemico che indossa un'armatura, o utilizza uno scudo, riduce di 1 i Dadi Difesa di un pezzo d'armatura o di uno scudo, permanentemente.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	4

- Zona di fattura comune: **Giungla**
- Prezzo indicativo: **150 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Pugni di Ormogar

Tipologia · Arma pesante a due mani
Materiale · Ossidiana
Stile · Ormotano
Statistica · Forza (minimo 7)

Particolarità dell'arma
I pungi di Ormogar sono composti da un materiale raro presente solo nel deserto di Agarlith che nessun Eletto può controllare.

Quest'arma ottiene 2 Dadi Difesa come fosse uno scudo.

Via del Cavaliere · Demolitore
Se quest'arma colpisce con un Colpo Ottimo un nemico che indossa un'armatura, o utilizza uno scudo, riduce di 2 i Dadi Difesa di un pezzo d'armatura o di uno scudo, permanentemente.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	6

- Zona di fattura comune: **Regno delle Dune**
- Prezzo indicativo: **6500 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Ascia da guerra

Tipologia · Arma pesante a due mani
Materiale · Acciaio e Legno
Stile · Generico
Statistica · Forza (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Estrarre quest'arma non è considerata un'azione.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	4

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **200 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Armi a distanza da tiro

Arco corto

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Legno
Stile · Generico
Statistica · Precisione (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 130m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

L'arco corto subisce 1 Dado di Svantaggio a tutti i colpi contro nemici entro i 2 metri dal tiratore.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **300 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Arco corto selvano

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Legno
Stile · Selvano
Statistica · Precisione (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 100m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

L'arco corto selvano subisce 1 Dado di Svantaggio a tutti i colpi contro nemici entro i 2 metri dal tiratore. Se quest'arma è utilizzata da un Selvano Piumato ottieni 2 Dadi di Vantaggio a tutti i colpi eseguiti da una postazione sopraelevata.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **350 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Arco lungo

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Legno
Stile · Generico
Statistica · Precisione (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 200m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

L'arco lungo subisce 2 Dadi di Svantaggio a tutti i colpi contro nemici entro i 5 metri dal tiratore.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	4

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **500 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Arco lungo selvano

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Legno di Yak'Di
Stile · Generico
Statistica · Precisione (minimo 4)

Particolarità dell'arma
L'arco lungo selvano è composta da un materiale raro presente solo nella Giungla che nessun Eletto può controllare.

Arma da tiro con gittata 200m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

L'arco lungo selvano subisce 2 Dadi di Svantaggio a tutti i colpi contro nemici entro i 5 metri dal tiratore. Se quest'arma è utilizzata da un Selvano Piumato ottieni 1 Dado di Vantaggio a tutti i colpi eseguiti da una postazione sopraelevata.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	4

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **600 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Armi a distanza da tiro

Frombola

Tipologia · Arma a distanza a una mano
Materiale · Cuoio
Stile · Generico
Statistica · Precisione (minimo 2)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 30m.

Quest'arma fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le prove per tentare di nasconderla durante una perquisizione.

Via del Tiratore:
Il Colpo Ottimo di quest'arma aumenta a 2.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
1	1

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **20 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Balestra leggera

Tipologia · Arma a distanza a una mano
Materiale · Legno e Acciaio
Stile · Imperiale
Statistica · Precisione (minimo 2)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 100m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
2	4

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **350 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Balestra pesante

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Legno e Acciaio
Stile · Imperiale
Statistica · Precisione (minimo 3)

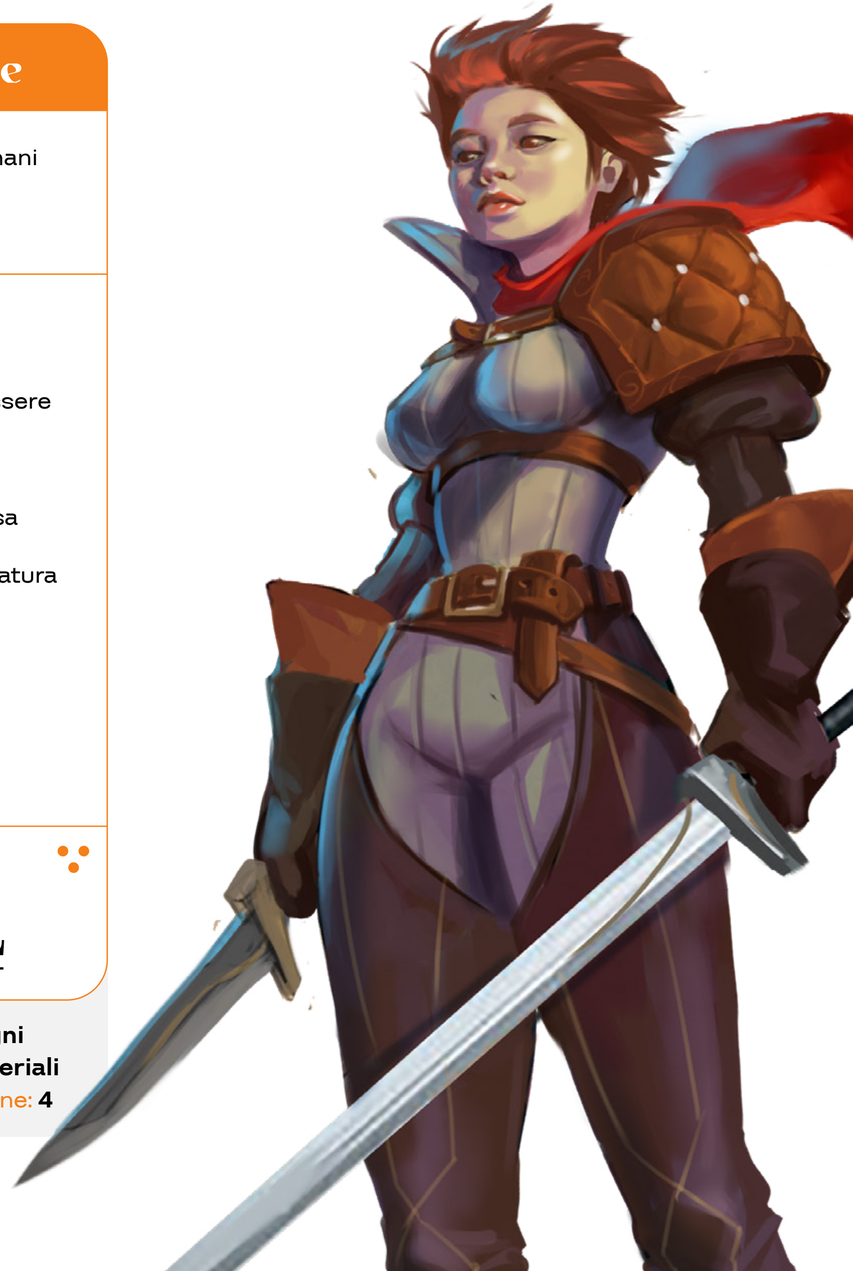
Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 180m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

Se quest'arma colpisce con un Colpo Ottimo un nemico che indossa un'armatura, o utilizza uno scudo, riduce di 1 i Dadi Difesa di quell'armatura o scudo, permanentemente.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	4

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **600 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**



Armi a distanza ad Orium

Archibugio

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Acciaio e Minarite
Stile · Telide
Statistica · Precisione (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 80m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

Quest'arma emette un leggero bagliore quando un Incubo è nei paraggi.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	6

- Zona di fattura comune: **Regno Telide**
- Prezzo indicativo: **3000 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Archibugio imperiale

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Acciaio e Minarite
Stile · Imperiale
Statistica · Precisione (minimo 4)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 80m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	5

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **3500 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**

Archibugio tattico

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Acciaio e Minarite
Stile · Telide
Statistica · Precisione (minimo 8)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 90m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

Quest'arma emette un leggero bagliore quando un Incubo è nei paraggi.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	7

- Zona di fattura comune: **Regno Telide**
- Prezzo indicativo: **5000 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Pistola

Tipologia · Arma a distanza a una mano
Materiale · Acciaio e Minarite
Stile · Generico
Statistica · Precisione (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 80m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata.

Quest'arma emette un leggero bagliore quando un Incubo è nei paraggi.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
3	4

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **2200 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Armi a distanza ad Orium

Cannone portatile

Tipologia · Arma a distanza a due mani
Materiale · Acciaio e Minarite
Stile · Telide
Statistica · Precisione (minimo 5)

Particolarità dell'arma
Arma da tiro con gittata 120m.

Quest'arma richiede 1 azione per essere ricaricata. Non può beneficiare della capacità "Ricarica Rapida".

Richiede Forza 5 per essere maneggiata.

Se quest'arma colpisce con un Colpo Ottimo un nemico che indossa un'armatura, o utilizza uno scudo, riduce di 2 i Dadi Difesa di quell'armatura o scudo, permanentemente.

Quest'arma emette un leggero bagliore quando un Incubo è nei paraggi.

Colpo Normale:	Colpo Ottimo:
4	7

- Zona di fattura comune: **Regno Telide**
- Prezzo indicativo: **8000 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Deflagrante ad Orium

Tipologia · Arma da lancio esplosiva
Materiale · Acciaio, Minarite e Orium
Stile · Telide
Statistica · Precisione (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Arma esplosiva con raggio 3m.

La gittata del lancio è pari al proprio valore di Forza + 5 metri.

Colpo Normale: 2

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo singolo: **50 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Granata ad Orium

Tipologia · Arma da lancio esplosiva
Materiale · Acciaio, Minarite e Orium
Stile · Telide
Statistica · Precisione (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Arma esplosiva con raggio 2m.

La gittata del lancio è pari al proprio valore di Forza + 5 metri.

Colpo Normale: 3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo singolo: **70 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Ordigno delle Maschere

Tipologia · Arma da lancio esplosiva
Materiale · Acciaio e Orium
Stile · Imperiale
Statistica · Precisione (minimo 3)

Particolarità dell'arma
Arma esplosiva con raggio 4m.

La gittata del lancio è pari al proprio valore di Forza + 5 metri.

Colpo Normale: 5

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo singolo: **90 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Armi a distanza ad Orium

granate ad orium

Bomba fumogena

Tipologia · Arma da lancio marchingegno
Materiale · Acciaio, Minarite e Orium
Stile · Generico
Statistica · Precisione (minimo 2)

Particolarità dell'arma
La bomba fumogena genera un'area di 4 m^3 di fumo nero. Tutti i personaggi all'interno dell'area non riescono a vedere e i personaggi colti alla sprovvista che inalano il fumo devono tentare un'impresa di Vigore - Coppia, altrimenti perdono un'azione durante il prossimo turno.
Tentare di colpire un avversario all'interno della cortina di fumo impone 3 Dadi di Svantaggio all'attaccante.

Colpo Normale: ● ●

—

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo singolo: **50 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Bomba stordente

Tipologia · Arma da lancio marchingegno
Materiale · Acciaio, Minarite e Orium
Stile · Generico
Statistica · Precisione (minimo 2)

Particolarità dell'arma
La bomba stordente genera un'esplosione luminosa di 1 m^3. Tutti i personaggi che sono investiti dall'esplosione devono tentare un'impresa di Vigore o Agilità, a loro scelta, - Coppia, altrimenti perdono il prossimo turno.

Colpo Normale: ● ●

—

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo singolo: **50 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**

Bomba polvere di giada

Tipologia · Arma da lancio marchingegno
Materiale · Acciaio, Pietra di Giada
Stile · Imperiale
Statistica · Precisione (minimo 2)

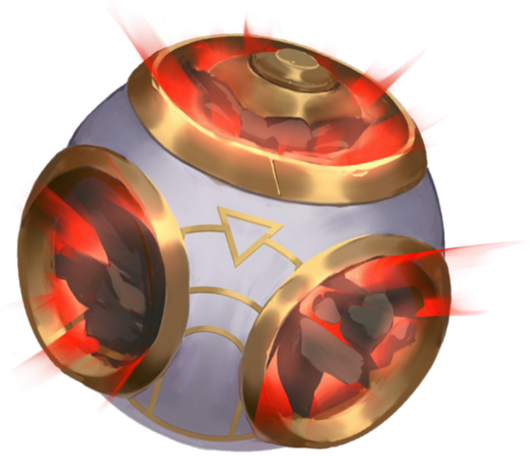
Particolarità dell'arma
La bomba polvere di giada genera un'esplosione di 4 m^3 in cui si diffonde una polvere verdastra e leggermente luminosa.
Tutti i personaggi che sono investiti dalla polvere devono tentare un'impresa di Vigore - Coppia, altrimenti perdono gli effetti dell'Ebrezza d'Orium per un turno, gli Eletti non possono utilizzare l'Oriumanzia e i personaggi comuni non guadagno i vantaggi alle statistiche dati dall'Orium. La polvere non ha effetto per due turni consecutivi sullo stesso bersaglio.

Colpo Normale: ● ●

—

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo singolo: **140 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **6**





Munizioni

Frecce archi corti

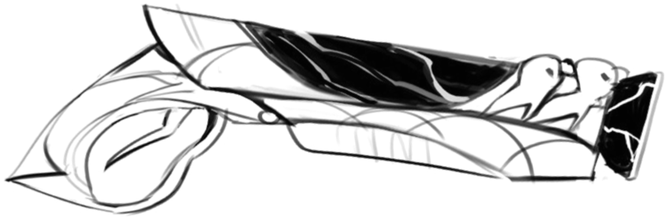
Munizioni per
Archi corti

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **100 Denari**
- Faretra che contiene: **20 frecce**

Frecce archi lunghi

Munizioni per
Archi lunghi

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **130 Denari**
- Faretra che contiene: **20 frecce**



Quadrelli leggeri

Munizioni per
Balestre leggere

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **60 Denari**
- Bandoliera che contiene: **20 quadrelli**

Quadrelli pesanti

Munizioni per
Balestre pesanti

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **130 Denari**
- Bandoliera che contiene: **20 quadrelli**



Munizioni Archibugio

Munizioni per
Archibugi, archibugi imperiali e archibugi tattici

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **250 Denari**
- Bandoliera che contiene: **20 proiettili**

Munizioni Pistola

Munizioni per
Pistole

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **200 Denari**
- Bandoliera che contiene: **20 proiettili**

Munizioni Cannone

Munizioni per
Cannone portatile

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **650 Denari**
- Cintura che contiene: **5 sfere**

ricarica pistola ad Orium

Turbante

Elmo
Tipologia · Indumento
Materiale · Tessuto
Statistica · Vigore (minimo 0)

Fornisce 2 Dadi di Vantaggio contro le perquisizioni se ci si nascondono oggetti piccoli all'interno.

Dadi Difesa 0

- Zona di fattura comune: **Regno delle Dune**
- Prezzo indicativo: **100 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **2**

Copricapo intemperie

Elmo
Tipologia · Indumento
Materiale · Cuoio e tessuto
Statistica · Vigore (minimo 1)

Forniscono 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese per vedere o orientarsi durante le intemperie.

Dadi Difesa 0

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **800 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Copricapo tribale

Elmo
Tipologia · Armatura leggera
Materiale · Ossa e cuoio
Statistica · Vigore (minimo 2)

Se indossato da un Selvano fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese per tentare di nascondersi nella Giungla.

Dadi Difesa 0

- Zona di fattura comune: **Giungla**
- Prezzo indicativo: **40 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **2**

Occhiali Ethlusiani

Elmo
Tipologia · Indumento
Materiale · Cuoio e vetro
Statistica · Vigore (minimo 0)

Se indossati aumentano di 50 metri la gittata di tutti gli Archibugi.

Dadi Difesa 0

- Zona di fattura comune: **Regno Telide**
- Prezzo indicativo: **2500 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**

Occhiali schermati

Elmo
Tipologia · Indumento
Materiale · Cuoio e vetro
Statistica · Vigore (minimo 0)

Se indossati il personaggio non può essere abbagliato da luci intense. Non permettono di distinguere il colore degli occhi.

Dadi Difesa 0

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **2000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**

Elmo minaccioso

Elmo
Tipologia · Armatura media
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 2)

Impone 2 Dadi di Svantaggio a tutte le imprese di Precisione. Se esegui un Colpo Ottimo il bersaglio perde la sua reazione.

Dadi Difesa 1

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **1600 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Elmo militare

Elmo
Tipologia · Armatura pesante
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 3)

Impone 1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese di Precisione. Fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma con guardie o militari.

Dadi Difesa 1

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **1600 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Celata imperiale

Elmo
Tipologia · Armatura pesante
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 3)

Impone 1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese di Precisione. Fornisce 1 Dado Difesa aggiuntivo contro i Colpi Ottimi.

Dadi Difesa 1

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **2000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Pezzi d'armatura

Difesa delle dune

Corazza
Tipologia · Armatura leggera
Materiale · Cuoio
Statistica · Vigore (minimo 2)

--

Dadi Difesa **1**

- Zona di fattura comune: **Regno delle Dune**
- Prezzo indicativo: **2000 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Pelliccia selvane

Corazza
Tipologia · Armatura leggera
Materiale · Cuoio
Statistica · Vigore (minimo 2)

Se indossata da un Selvano fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese per tentare di nascondersi nella Giungla.

Dadi Difesa **1**

- Zona di fattura comune: **Giungla**
- Prezzo indicativo: **100 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **2**

Vesti rinforzate

Corazza
Tipologia · Armatura leggera
Materiale · Cuoio
Statistica · Vigore (minimo 2)

Fornisce Dadi Difesa anche se indossata da un personaggio con la Via del Duellante.

Dadi Difesa **1**

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **6000 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **2**

Farsetto d'arme

Corazza
Tipologia · Armatura media
Materiale · Cuoio
Statistica · Vigore (minimo 2)

Appare come una semplice veste e fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese per occultare l'armatura.

Dadi Difesa **1**

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **2400 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Farsetto imperiale

Corazza
Tipologia · Armatura media
Materiale · Cuoio
Statistica · Vigore (minimo 3)

Fornisce 1 Dadi Difesa aggiuntivo contro i Colpi Normali.

Dadi Difesa **1**

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **3000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Corazza d'acciaio

Corazza
Tipologia · Armatura media
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 3)

--

Dadi Difesa **2**

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **5000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Corazza ormotana

Corazza
Tipologia · Armatura media
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 3)

Se indossata da un Ormotano non perde i Dadi Difesa forniti da "Pelle rinforzata".

Dadi Difesa **2**

- Zona di fattura comune: **Regno delle Dune**
- Prezzo indicativo: **16000 Cristalli**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Corazza selvana

Corazza
Tipologia · Armatura media
Materiale · Cuoio e ossa
Statistica · Vigore (minimo 3)

Fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le prove per tentare di nascondersi nella Giungla. Non impone svantaggi a nuotare.

Dadi Difesa **2**

- Zona di fattura comune: **Giungla selvana**
- Prezzo indicativo: **800 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Pezzi d'armatura

Giubba telide

Corazza
Tipologia · Armatura media
Materiale · Cuoio e tessuto
Statistica · Vigore (minimo 2)

Se indossata da un Telide non perde i Dadi Difesa forniti da "Bersaglio piccolo". Se si viene colpiti da armi a distanza ottiene 1 Dado Difesa aggiuntivo durante il prossimo turno.

Dadi Difesa 2

- Zona di fattura comune: **Regno Telide**
- Prezzo indicativo: **11000 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Pettorale telide

Corazza
Tipologia · Armatura pesante
Materiale · Acciaio e Minarite
Statistica · Vigore (minimo 3)

Fintanto che questa armatura è integra i Colpi Normali di armi da distanza vengono sempre ridotti di 1 Ferita.

Dadi Difesa 2

- Zona di fattura comune: **Regno Telide**
- Prezzo indicativo: **10000 Fiori del regno**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Corazza della milizia

Corazza
Tipologia · Armatura pesante
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 4)

Se indossata impone 1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese di Agilità. Se non è danneggiata i Colpi Normali di armi da mischia vengono sempre ridotti di 1 Ferita.

Dadi Difesa 2

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **9000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Corazza di piastre

Corazza
Tipologia · Armatura pesante
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 5)

Se indossata impone 1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese di Agilità. Se non è danneggiata tutti i Colpi di armi da mischia vengono sempre ridotti di 1 Ferita.

Dadi Difesa 2

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **12000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Pettorale rinforzato

Corazza
Tipologia · Armatura pesante
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 4)

Se indossata impone 1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese di Agilità.

Dadi Difesa 3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **8000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**

Corazza imperiale

Corazza
Tipologia · Armatura pesante
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 6)

Se indossata impone 1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese di Agilità. Se non è danneggiata tutti i Colpi vengono sempre ridotti di 1 Ferita.

Dadi Difesa 3

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **18000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**



armatura di piastre



Guanti del ladro

Bracciale
Tipologia · Indumento
Materiale · Tessuto
Statistica · Vigore (minimo 1)

Forniscono 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Agilità o Precisione per borseggiare o scassinare serrature.

Dadi Difesa **0**

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **800 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Bracciali ricamati

Bracciale
Tipologia · Armatura media
Materiale · Acciaio o cuoio
Statistica · Vigore (minimo 2)

Portano un ricamo tipico di uno dei regni di Neusmeru. Forniscono 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Carisma su abitanti di quel Regno.

Dadi Difesa **0**

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **2400 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Bracciali da mischia

Bracciale
Tipologia · Armatura media
Materiale · Acciaio e cuoio
Statistica · Vigore (minimo 3)

Fornisce Dadi Difesa anche se indossati da un personaggio con la Via del Duellante.

Dadi Difesa **1**

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **1400 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Guanto d'arme

Bracciale
Tipologia · Armatura pesante
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 3)

Se indossato impone 1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese di Precisione. Questo bracciale può essere utilizzato come "Tirapugni".

Dadi Difesa **1**

- Zona di fattura comune: **Impero Novano**
- Prezzo indicativo: **2000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**



Stivali da acrobata

Calzari
Tipologia · Indumento
Materiale · Tessuto
Statistica · Vigore (minimo 1)

Forniscono 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese di Agilità per mantenere l'equilibrio e saltare.

Dadi Difesa **0**

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **1000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Stivali stagionali

Calzari
Tipologia · Armatura leggera
Materiale · Cuoio e tessuto
Statistica · Vigore (minimo 2)

Forniscono 1 Dado di Vantaggio a tutte le imprese per attraversare un terreno impervio (a scelta iniziale tra sabbia, neve o fango).

Dadi Difesa **0**

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **1000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Gambali da duello

Calzari
Tipologia · Armatura media
Materiale · Acciaio e cuoio
Statistica · Vigore (minimo 2)

Puoi usare un'azione per guadagnare 1 Dado Difesa aggiuntivo quando subisci il prossimo colpo.

Dadi Difesa **0**

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **1600 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Gambali d'arme

Calzari
Tipologia · Armatura pesante
Materiale · Acciaio
Statistica · Vigore (minimo 3)

Se indossato impone 1 Dado di Svantaggio a tutte le imprese di Agilità.

Dadi Difesa **1**

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **1800 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **4**

Cappa da lato

Tipologia · Scudo leggero a una mano
Materiale · Tessuto
Stile · Generico
Statistica · nessuna

Particolarità dello scudo
La Cappa da lato non può essere utilizzata per colpire l'avversario, diversamente dagli altri scudi.

Via del Cavaliere · Duellante · Stratega
Se si è equipaggiati con una Cappa da lato e si tenta un'impresa per la capacità *Disarmare* si ottiene 1 Dado di Vantaggio a quell'impresa.

Dadi Difesa

1

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **50 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **2**

Rete

Tipologia · Scudo leggero a una mano
Materiale · Canapa
Stile · Agarlidone
Statistica · nessuna

Particolarità dello scudo
La Rete non può essere utilizzata per colpire l'avversario, diversamente dagli altri scudi.

Via del Cavaliere · Duellante · Stratega
Se si è equipaggiati con una Rete è possibile lanciarla addosso a un avversario, con un'impresa di Agilità determinata dal Custode, riuscendo nell'impresa il nemico perderà un'azione nel suo prossimo turno, per liberarsi.

Dadi Difesa

1

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **40 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **2**

Brocchiero

Tipologia · Scudo leggero a una mano
Materiale · Ferro
Stile · Generico
Statistica · Forza (minimo 2)

Particolarità dello scudo
Questo scudo può essere lanciato come un'arma a distanza utilizzando Agilità o Precisione, a scelta del personaggio, se si possiede un valore 3 o superiore.
La gittata del lancio è pari al proprio valore di Forza + 5 metri. Se viene lanciato, il Brocchiero, infligge 1 Ferita con un Colpo Normale e non possono essere dichiarati Colpi Ottimi.

Questo scudo fornisce 1 Dado di Vantaggio a tutte le prove per tentare di nasconderlo durante una perquisizione.

Dadi Difesa

2

- Zona di fattura comune: **Tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **300 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Scudo a rotella

Tipologia · Scudo leggero a una mano
Materiale · Legno e Ferro
Stile · Generico
Statistica · Forza (minimo 3)

Particolarità dello scudo
Nessuna.

Dadi Difesa

3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **500 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Scudo militare

Tipologia · Scudo pesante a una mano
Materiale · Acciaio
Stile · Generico
Statistica · Forza (minimo 4)

Via del Cavaliere · Corazzato · Stratega
Se questo scudo viene utilizzato in formazione con almeno un alleato entro 1 metro, equipaggiato con un altro scudo pesante, entrambi guadagnano 1 Dado Difesa aggiuntivo, finché viene mantenuta la formazione.

Dadi Difesa

3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **1000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **3**

Scudo oriumantico

Tipologia · Scudo leggero a una mano
Materiale · Lega d'Orium
Stile · Generico
Statistica · Forza (minimo 2)

Particolarità dello scudo
Questo scudo è composto da una lega temprata ad Orium, pertanto nel caso venisse danneggiato da un colpo, che ne riduce i Dadi Difesa, recupererà 1 DD ogni ora, auto-riparandosi.

Lo scudo non può auto ripararsi se i suoi Dadi Difesa sono stati portati a 0 o nel caso fosse stato completamente distrutto da altre cause.

Dadi Difesa

3

- Zona di fattura comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **2000 Denari imperiali**
- Cultura necessaria per la riparazione: **5**



Siero medicinale

Tipologia · Medicazione
Tempo richiesto · 1 Azione
Statistica richiesta · nessuna

Effetti
Bere il siero medicinale ristora 1 Ferita. Questo siero non può curare le Ferite Gravi.

- Zona di commercio comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **80 Denari imperiali**

Bende Mediche

Tipologia · Medicazione
Tempo richiesto · 10 minuti
Statistica richiesta · Cultura (minimo 2)

Effetti
Applicare adeguatamente le bende mediche ristora 2 Ferite, sia Leggere che Gravi.

Impresa richiesta
Coppia Cultura

- Zona di commercio comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **40 Denari imperiali**

Strumenti chirurgici

Tipologia · Medicazione
Tempo richiesto · 20 minuti
Statistica richiesta · Cultura (minimo 4)

Effetti
Gli Strumenti chirurgici ristorano 4 Ferite, sia Leggere che Gravi. Questo oggetto non si consuma dopo l'utilizzo ma deve essere lavato e igienizzato prima di essere utilizzato nuovamente.

Impresa richiesta
Coppia Cultura

- Zona di commercio comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **60 Denari imperiali**

Pozione del colosso

Tipologia · Pozione
Tempo richiesto · 1 Azione
Statistica richiesta · nessuna

Effetti
Bere la Pozione del colosso ristora 1 Ferita, inoltre se il personaggio non ha ferite quando beve la pozione annulla la prima Ferita che avrebbe dovuto subire entro un'ora dall'assunzione.

Intossicazione
Assumere due pozioni qualsiasi entro 24 ore infligge 4 Ferite dopo l'assunzione della seconda, mentre se nello stesso intervallo il personaggio ne assume una terza subisce altre 4 Ferite e applica tutti gli effetti di "Conseguenze dell'Orium" di un personaggio comune (pag. 76), anche se è un personaggio Eletto. Gli Effetti delle pozioni si applicano ugualmente.

- Zona di commercio comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **100 Denari imperiali**

Estratto di Eremo

Tipologia · Pozione
Tempo richiesto · 1 Azione
Statistica richiesta · nessuna

Effetti
Bere l'Estratto di Eremo ristora 1 Ferita, sia Leggera che Grave.

Intossicazione
Assumere due pozioni qualsiasi entro 24 ore infligge 4 Ferite dopo l'assunzione della seconda, mentre se nello stesso intervallo il personaggio ne assume una terza subisce altre 4 Ferite e applica tutti gli effetti di "Conseguenze dell'Orium" di un personaggio comune (pag. 76), anche se è un personaggio Eletto. Gli Effetti delle pozioni si applicano ugualmente.

- Zona di commercio comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **120 Denari imperiali**

Laboratorio chimico

Tipologia · Marchingegno
Tempo richiesto · variabile
Statistica richiesta · nessuna

Effetti
Il laboratorio chimico portatile è uno strumento estremamente utile per un Errante alchimista, siccome permette di creare pozioni attraverso le ricette in qualsiasi luogo. Il laboratorio ha spazio per contenere fino a 10 ingredienti alchemici per ogni tipologia e fino a 30 ricette.

- Zona di commercio comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **550 Denari imperiali**

Fiala d'Orium

Tipologia · Orium
Tempo richiesto · 1 Azione
Statistica richiesta · nessuna

Effetti
Una fiala d'Orium contiene 80 ml d'Orium, la quantità sufficiente per attivarne gli effetti, le indicazioni dell'Orium sui personaggi comuni si trovano a pag. 76 e sui personaggi Eletti a pag. 77.

Restrizioni:
Nell'**Impero** ogni cittadino può portare con sé un massimo di due fiale d'Orium, mentre un Eletto può portare da 6 a 12 fiale in base al suo rango nell'accademia.

Nel **Regno Telide** l'Orium è malvisto e generalmente illegale da consumare, è tollerato che i visitatori posseggano un massimo di due fiale d'Orium, senza distinzione tra comuni o Eletti.

Sconti:
Nell'**Impero** tutti gli Eletti regolari che posseggono i documenti dell'Accademia pagano l'Orium a metà prezzo.

- Zona di commercio comune: **Impero**
- Prezzo indicativo: **40 Denari imperiali**

Ingredienti Alchemici

Sono componenti utilizzabili dagli alchimisti per creare infusi, decotti e pozioni varie. Sono divisi in diverse categorie, ritrovabili nelle carcasse delle creature.

Ingredienti Alchemici di base

- Zona di commercio comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **10 Denari imperiali**

Ingredienti Alchemici avanzati

- Zona di commercio comune: **tutti i regni**
- Prezzo indicativo: **35 Denari imperiali**

Ingredienti Alchemici telidi

- Zona di commercio comune: **Regno Telide**
  Prezzo indicativo: **40 Fiori del Regno**

Ingredienti Alchemici della giungla

- Zona di commercio comune: **Giungla**
- Prezzo indicativo: **120 Denari imperiali**


#telide-coraggioso

Animali e creature

Le Nuove Specie animali che hanno subito variazioni integrando l'Orium nella propria dieta sono ampiamente diffuse nel mondo di Neusmeru, sebbene non siano ancora state catalogate in modo completo. Queste creature si nutrono anche di acqua e alimenti comuni, ma l'Orium rappresenta una componente essenziale della loro alimentazione: una prolungata assenza di tale sostanza provoca un progressivo deterioramento della salute, che conduce inevitabilmente alla morte. È importante sottolineare che le specie più pericolose vivono prevalentemente in regioni remote e difficilmente accessibili, ma che alcune sono state integrate nella vita comune degli abitanti di Neusmeru come gli Stalloni di Nabucca e le Iridiane.

Di seguito vengono presentate alcune delle specie più note registrate nell'Almanacco delle Creature, insieme a vari esemplari di Incubi delle Terre Desolate. Trovate altre informazioni e le statistiche delle creature sulla sezione dedicata del sito di Neus.



Cornodonte imperiale

Nuova specie - Oriumofago Erbivoro

I Cornodonti Imperiali sono creature possenti e pacifiche, dotate di una grande capacità di difesa e resistenza. La struttura sociale del branco è gerarchica e il Capobranco detiene il comando dopo aver dimostrato la sua superiorità in combattimenti rituali contro altri maschi. Questo esemplare è solitamente il maschio più forte e possente del branco e se viene sconfitto, il gruppo di cornodonti tende a disperdersi e a fuggire.

Il Cornodonte è un erbivoro particolarmente diffuso nell'impero, da qui il nome della sua specie, con uno sviluppato senso dell'olfatto e dell'udito. Sono prede piuttosto complesse da cacciare e difficilmente si riesce a recuperare più di un esemplare, per questo motivo la loro carne è pregiata nei banchetti dell'impero.

La componente più rara sono sicuramente le loro corna, una delle caratteristiche distintive della specie, che negli esemplari più vecchi possono dimostrarsi resistenti quanto l'acciaio imperiale.

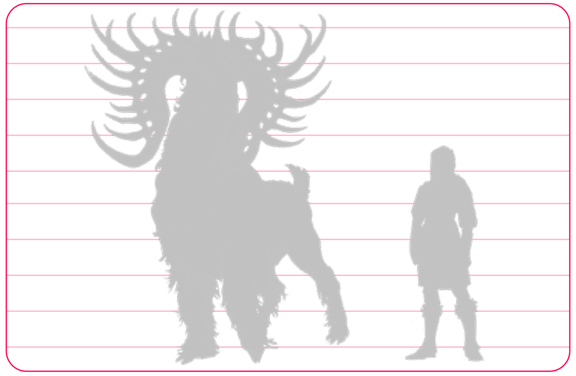
Vita media
20 anni.

Habitat
I Cornodonti vivono nelle Foreste dell'Orium, a nord del feudo di Grissam e sono tra gli erbivori oriumofaghi più presenti nella zona.

Branco
Un branco di Cornodonti solitamente è costituito da 6-10 esemplari, di cui più della metà sono femmine o cuccioli.

Velocità di movimento
8 metri ad azione.

Misure
Altezza media: 140 cm al garrese.
Lunghezza media: 2,0-2,5 m.
Peso medio: 250-350 kg.
Il Capobranco solitamente aumenta leggermente tutte queste misure.





Icroiena

Nuova specie - Oriumofago Carnivoro

Le icroiene sono predatori di carcasse che vivono nell'estremo sud dell'Impero e nelle zone più rocciose del deserto degli Agarlidoni. Hanno sviluppato moltissimo l'udito e l'olfatto diventando molto più sensibili ai pericoli circostanti.

I branchi di icroiene preferiscono habitat ben protetti e isolati, come grotte e canyon in cui sia possibile tendere agguati o fuggire agevolmente.

Quando si tratta di caccia, il Capobranco agisce sempre per primo, definendo l'obiettivo principale del gruppo. Questa strategia di attacco permette alle icroiene di affrontare anche prede più grandi, pianificando l'attacco. Queste creature sfruttano molto l'olfatto e l'udito acuto per avvicinarsi silenziosamente sfruttando al massimo l'ambiente circostante. In sintesi, le Icroiene sono predatori astuti e organizzati, che combinano abilità sensoriali eccellenti. La loro capacità di cacciare in gruppo, unita a una difesa coordinata e a un forte Capobranco, li rende una forza da non sottovalutare per avversari singoli.

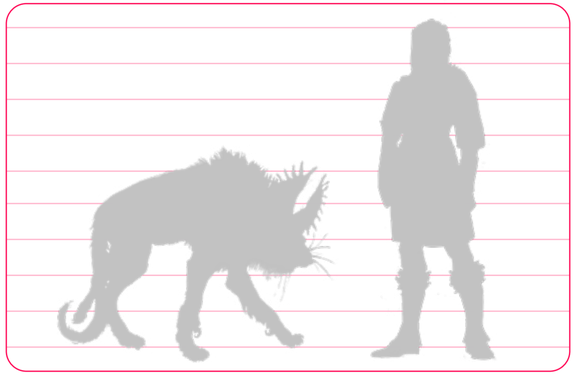
Vita media
15 anni.

Habitat
Le icroiene vivono nelle zone più a sud dell'impero, in territori secchi vicini al deserto, a sud del feudo di Nova Orium e in quasi tutta la zona di Nord Tiria.

Branco
Un branco di Icroiene solitamente è costituito da 5-6 esemplari, equamente diviso tra maschi e femmine.

Velocità di movimento
8 metri ad azione.

Misure
Altezza media: 90 cm al garrese.
Lunghezza media: 1-1,8 m.
Peso medio: 50-70 kg.





Stallone di Nabucca

Nuova specie - Oriumofago Erbivoro

Lo Stallone di Nabucca è una creatura maestosa e affascinante, noto per la sua fedeltà al cavaliere. Questi nobili animali si ergono come i leader indiscussi della loro mandria, con un forte senso di responsabilità nei confronti dei membri del loro gruppo.

Gli Stalloni di Nabucca sono una delle nuove specie più famose di Neus. Si tratta di un'evoluzione di cavalli; sono destrieri elitari dell'impero e spesso vengono montati da nobili di alto rango o generali importanti.
Questi stalloni, solo maschi, sono originari delle pianure del centro-nord dell'Impero, e vengono venduti a carissimo prezzo.

Per le loro grandi capacità fisiche, per la loro stazza e per la loro obbedienza, questi destrieri sono tra le più rinomate cavalcature da battaglia. Abituati al combattimento gli Stalloni di Nabucca non si ritirano senza ordine del proprio cavaliere dimostrando la risolutezza degna di un soldato. Questa loro attitudine e le loro innate doti fisiche hanno salvato molte vite in battaglia.

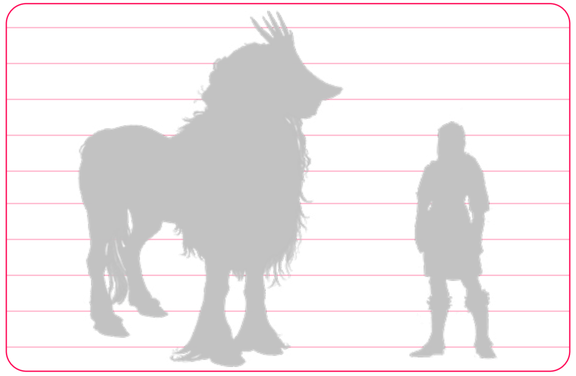
Vita media
40 anni.
Matura a 4 anni.

Habitat
Gli Stalloni di Nabucca vivono tra i Boschi di Adra e la Valle del Corso, ma ormai la maggior parte degli esemplari è allevato in cattività nelle città del feudo di Nabucca.

Mandrie
Gli Stalloni vivono in mandrie con altri cavalli comuni, in gruppi da 5-15 esemplari.

Velocità di movimento
15 metri ad azione.

Misure
Altezza media: 170 cm al garrese.
Lunghezza media: 2,5-2,8 m.
Peso medio: 500-700 kg.





Albecchio

Nuova specie - Oriumofago Carnivoro

L'albecchio è un rapace notturno sedentario, predatore estremo nel suo habitat d'origine, ossia i grandi boschi del centro-est imperiale. Questi animali sono noti per la loro abilità di muoversi silenziosamente tra gli alberi, dove si mimetizzano perfettamente grazie al loro piumaggio speciale, che consente loro di atterrare senza emettere alcun suono.

L'albecchio possiede una vista estremamente sviluppata, particolarmente adatta alla caccia notturna. È in grado di individuare le sue prede da diverse decine di metri di distanza, sfruttando il buio come un vantaggio. Una delle caratteristiche più inquietanti dell'albecchio è il suo potente urlo che terrorizza le prede in fuga facilitandone la cattura. Questo urlo è un'arma da caccia quanto uno strumento di comunicazione siccome si rivela fondamentale durante il rituale di accoppiamento. Infatti albecchi con le piume rovinate o con un urlo poco efficace vengono estremamente penalizzati dalle femmine.

Vita media
8 anni.

Habitat
Gli albecchi vivono nelle foreste della zona centrale dell'impero, in particolare nella Valle di Avirioth e tra le Foreste di Athem.

Stormo
Gli albecchi sono solitari fatta eccezione per la stagione riproduttiva dove si muovono in coppia durante il periodo della covata.

Velocità di movimento
3 metri ad azione (camminando)
25 metri ad azione (volando).

Misure
Altezza media: 150 cm.
Peso medio: 0,8-1 kg.





Iridiana del deserto

Nuova specie - Oriumofago Onnivoro

Le Iridiane sono maestose creature che dominano il deserto di Agarlin. Appaiono come lucertole giganti dal corpo snodato e posso essere di colori molto diversi tra i vari esemplari. In natura sono sempre guidate da un Capobranco, un esemplare che ha dimostrato la sua forza e resistenza sconfiggendo gli altri maschi del gruppo.

Diffuse principalmente nel feudo di Ghirt le iridiane sono l'animale di riferimento per i guerrieri agarlidoni. In particolare l'Ordine dei Cavalcatori sono un gruppo militare d'élite specializzato nel combattimento con queste creature, considerate le cavalcature più affidabili del deserto.

Per quanto possenti, tuttavia, le iridiane sono molto deboli al freddo, abituate al torrido caldo del deserto. Durante la notte si rintanano sotto le sabbia per non morire di freddo, o dormono in stanze riscaldate nel caso siano addomesticate.

Vita media
40 anni.
Matura a 8 anni.

Habitat
Le iridiani sono diffuse in tutto il deserto agarlidone, in particolare nel feudo di Ghirt.

Branco
Un branco di Iridiane solitamente è costituito da 5-6 esemplari, equamente diviso tra maschi e femmine.

Velocità di movimento
15 metri ad azione.

Misure
Altezza media: 150 cm al garrese.
Lunghezza media: 4-4,5 m.
Peso medio: 300-400 kg.





Incubo sofferente

Aberrazione antica

La maggior parte degli incubi sono unici, per questo motivo difficilmente catalogabili, ma alcuni esemplari si riproducono tramite infezioni o da parti smembrate del loro corpo.

L'incubo sofferente è composto dai cadaveri di tutte le sue vittime precedenti, solitamente telidi, per questo le sue statistiche variano in base alla quantità di vittime assorbite. Si conferma uno degli incubi più astuti mai catalogati e sembra essere conscio della paura che provano le sue vittime nel vederlo, tanto da aver sviluppato tecniche di caccia abbastanza avanzate da nascondersi e tendere agguati, anche grazie alla sua capacità di riprodurre suoni e parole. Atteggiamenti e attenzioni a dir poco unici per un incubo.

L'incubo sofferente si ingrandisce ogni volta che assorbe una preda e, come gli altri incubi, non ha necessità di bere o dormire, quindi continuerà ad inseguirla fino ad averla raggiunta.

Vita media
Non definita.

Habitat
L'incubo sofferente vive nella zona nord-ovest delle Terre Desolate è spesso presente vicino ai confini del feudo di Daatil.

Velocità di movimento
5 metri ad azione.

Misure
Altezza media: 220 cm.
Peso medio: 90 kg.





Incubo strisciante

Aberrazione antica

La maggior parte degli incubi sono unici, per questo motivo difficilmente catalogabili, ma alcuni esemplari si riproducono tramite infezioni o da parti smembrate del loro corpo.

L'incubo strisciante è un mostro colossale che spesso attacca villaggi telidi ai confini delle Terre Desolate o si nutre di interi branchi animali nelle foreste di quelle zone. Questa creatura senza pietà tenta di divorare qualsiasi cosa attraverso la sua lunga bocca e capita spesso inglobi anche rocce, oggetti e piante, che vengono assorbiti senza difficoltà. Si riproduce in un modo orribile infettando le vittime che riescono a sfuggire alla sua fame ma è importante ricordare che non ha alcun interesse a farlo. Gli incubi vivono per distruggere e nel caso uno di questi incontrasse un esemplare simile non esiterebbero a combattersi per divorarsi a vicenda.

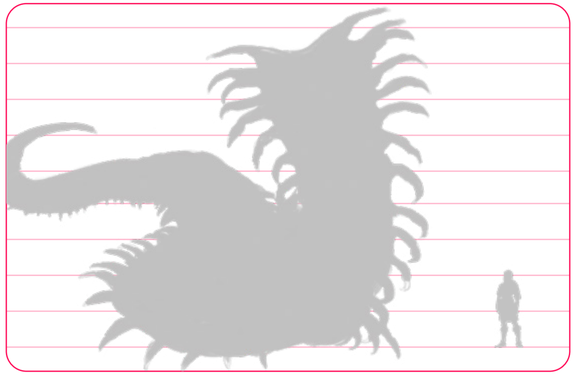
L'incubo strisciante si irrobustisce dopo ogni pasto e, come gli altri incubi, non ha necessità di bere o dormire, quindi continuerà ad inseguire le proprie prede fino a raggiungerle.

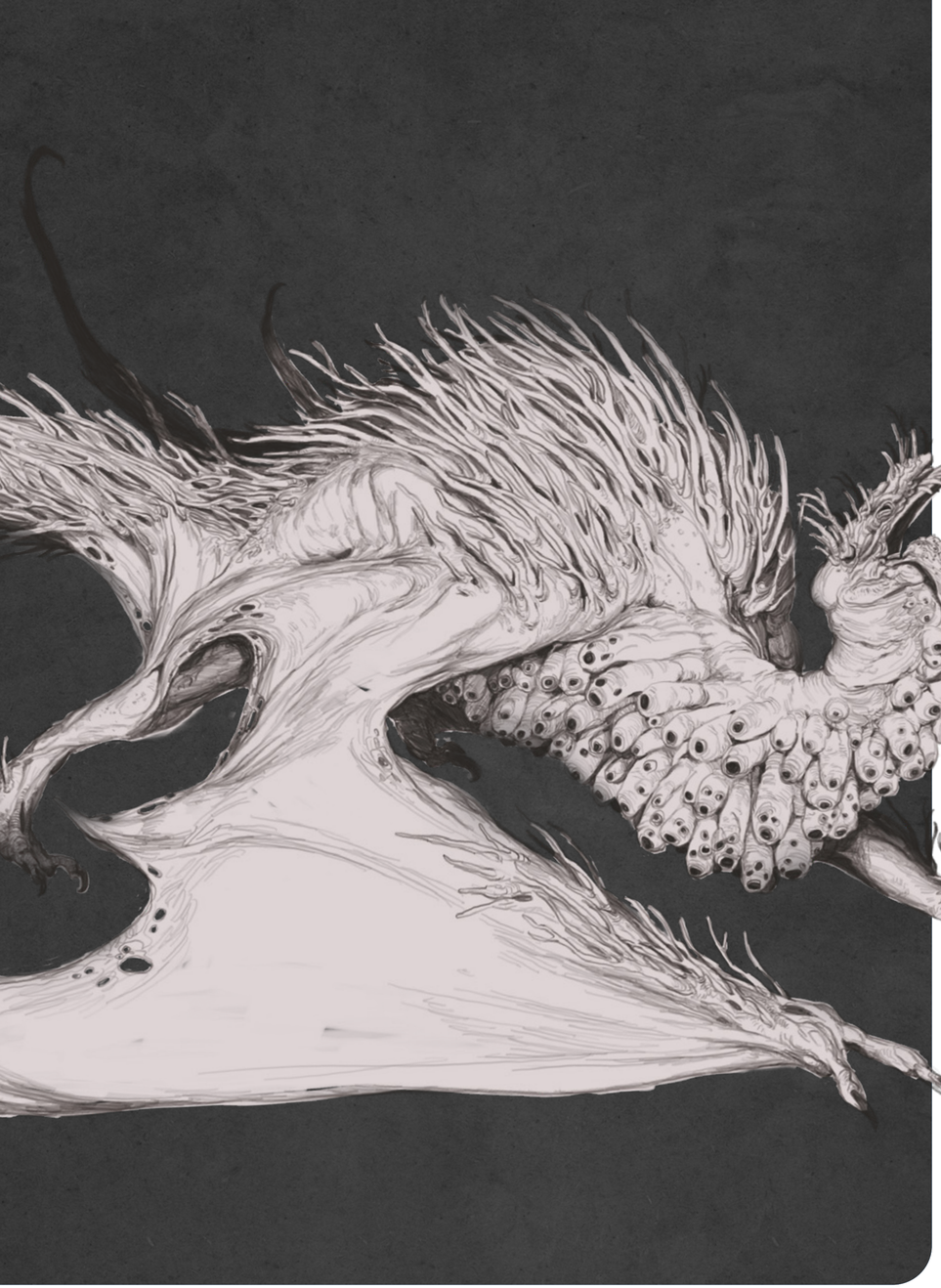
Vita media
Non definita.

Habitat
L'incubo strisciante vive nella zona centrale delle Terre Desolate anche se capita che alcuni esemplari raggiungano anche le città di confine.

Velocità di movimento
9 metri ad azione.

Misure
Lunghezza media: 40-45 m.
Peso medio: 30 tonnellate.





Incubo gracchiante

Aberrazione antica

L'Incubo Gracchiante è un orribile predatore che sorvola le Terre Desolate. I primi esemplari furono ritrovati tra le montagne del continente Telide, ma nel tempo si diffusero anche nelle zone collinari.

Come altri della sua specie, l'Incubo Gracchiante è spinto dal puro istinto di uccidere. Appartiene a una categoria di incubi particolarmente ferali, che non si nutrono delle loro vittime ma le braccano con l'unico scopo di smembrarle. Il suo becco, estremamente resistente, è un'arma letale, ma la vera minaccia risiede nelle ghiandole venefiche lungo il collo e il ventre. Da queste, l'Incubo Gracchiante disperde un acido corrosivo capace di dissolvere persino i metalli. Sebbene le sue riserve siano limitate, si stima che non possa secernere più di dieci getti al giorno, nessuno è mai sopravvissuto abbastanza a lungo da verificare questa teoria.

Vita media
Non definita.

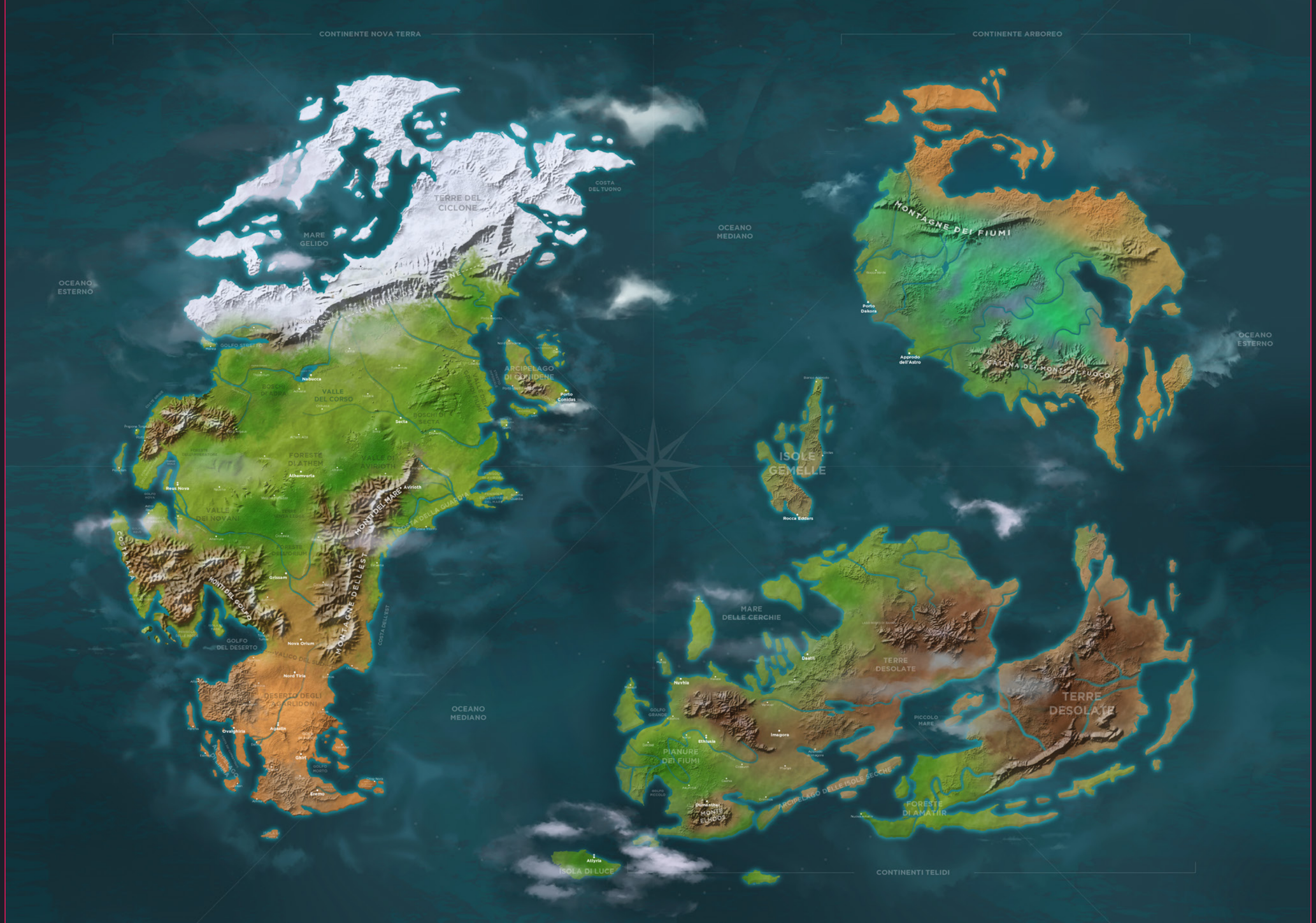
Habitat
L'incubo gracchiante vive nella zona nord, nei territori montani delle Terre Desolate anche se capita che alcuni esemplari raggiungano le città di confine o attacchino le navi lungo le coste.

Velocità di movimento
10 metri ad azione (camminando)
30 metri ad azione (volando).

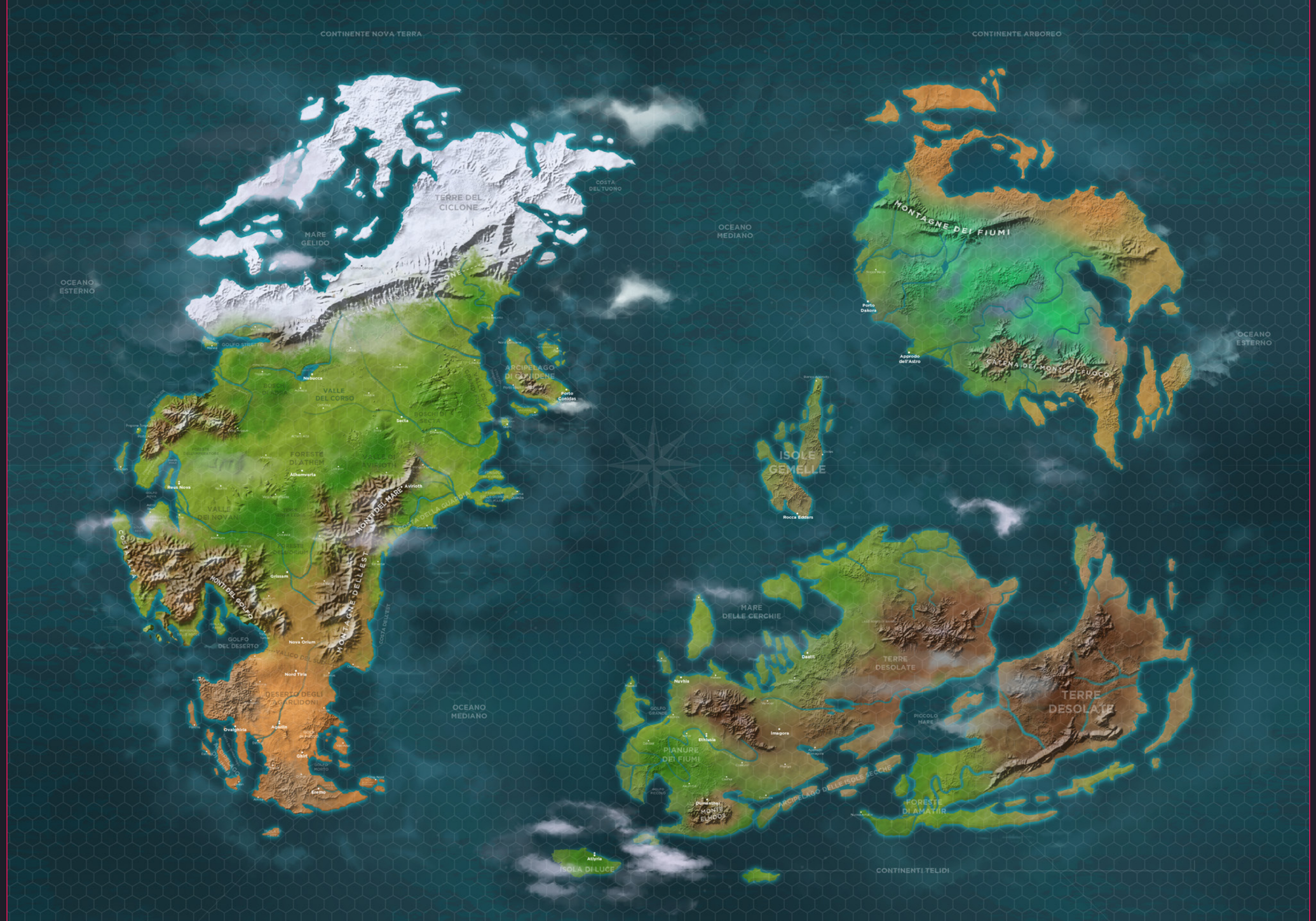
Misure
Altezza media: 420 cm.
Peso medio: 10 tonnellate.



Mappa Neusmeru



Mappa Neusmeru griglia di viaggio



Misurazione indicativa

~ 3 giorni di viaggio a piedi

~ 1 giorno di viaggio a cavallo

NEUS

Per scoprire altro su Neus e sulla sua ambientazione seguici
sui nostri canali social e visita il sito www.neus.world

ESPLORA NEUS.WORLD

MAGIGATTO
CREATIVE
STUDIO