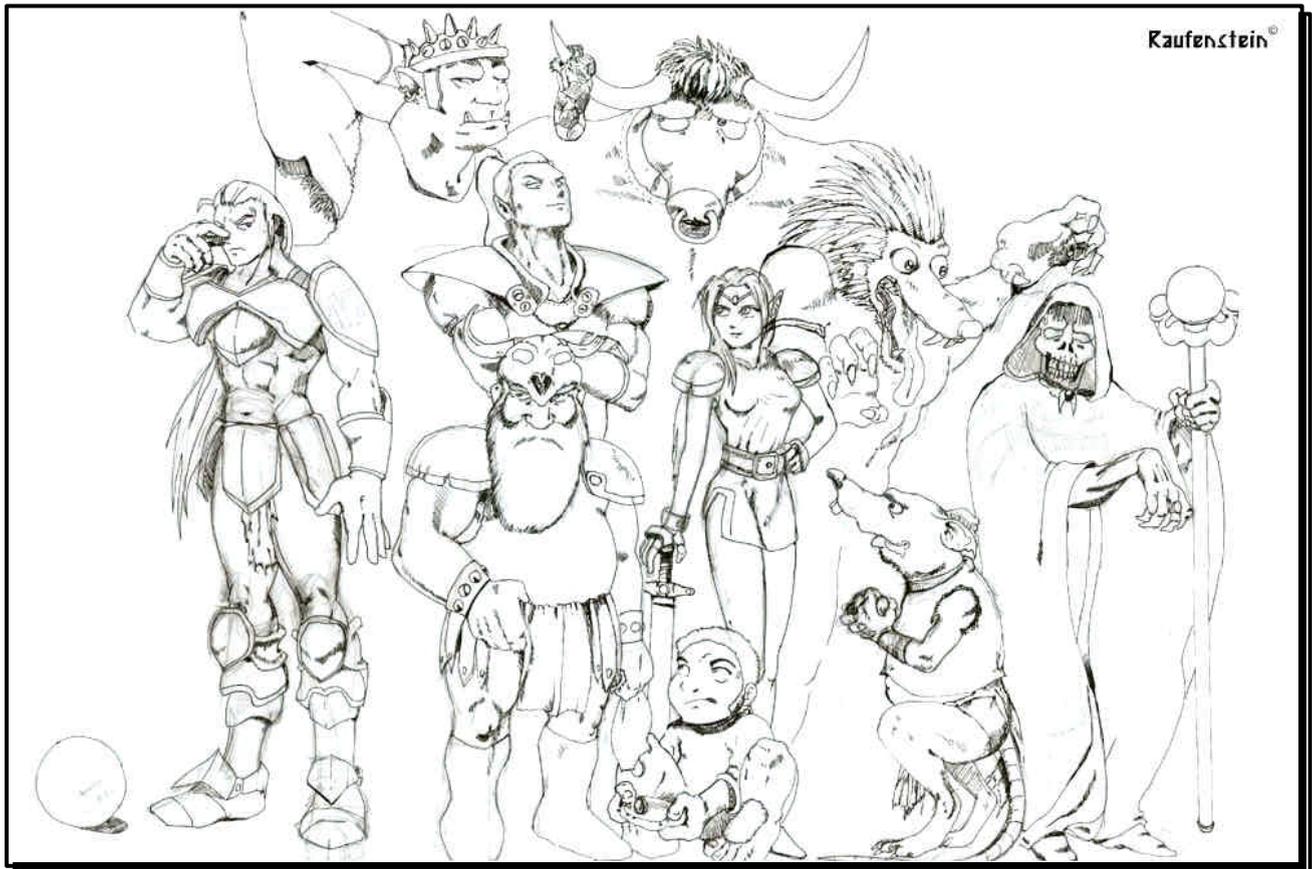


Anthara



V EDIZIONE

VOLUME I

A Fantasy Booka Game

DA UN'IDEA DI MATTEO SCIUTTERI

Dedicato a: J.R.R. Tolkien, senza il quale, questo manuale ed i giochi di ruolo non esisterebbero.

Fantasy Book Team:

Matteo Sciutteri, Matteo Caravatti, Marco Patrone, Emiliano Parodi, Daniele Baglietto, Alessandro Nasuti, Andrea Filippi, Filippo Burighel, Raffaello Ametrano.

Guest: Elena Caselli, Elisa Favi, Carlo Manara, Paolo Torrisi, Giuseppe Contarino.

Thanx: Roberto di Meglio e Ivo de Palma, per la loro disponibilità.

Un grazie speciale ad Antonella ♥

Home Page: <http://www.fantasybook.net>

INDICE

Prefazione	Pag. 4
Introduzione	Pag. 5
CAPITOLO 0: Anthara	Pag. 6
CAPITOLO I: Creazione del Personaggio	Pag. 8
CAPITOLO II: Le abilità	Pag. 23
CAPITOLO III: Le Regole	Pag. 24
CAPITOLO IV: La Magia	Pag. 26
CAPITOLO V: L'Equipaggiamento	Pag. 30
CAPITOLO VI: Bestiario	Pag. 34
CAPITOLO VII: Tabelle di gioco	Pag. 36
APPENDICE I: Le abbreviazioni	Pag. 37
SCHEDA DEL PERSONAGGIO	Pag. 38

PREFAZIONE

Quinta edizione di Anthara; piccola rivoluzione, nelle meccaniche e nella forma. Il manuale è stato diviso in tre volumi (Regole, Ambientazione, Magia), per semplicità e velocizzare la distribuzione via Internet (in attesa di un editore).

Cosa offre questa nuova edizione? Bhe, nuove regole, più equilibrate, che avvicinano di più Anthara ad un gioco commerciale, rendendolo veloce, maneggevole e preciso.

Snellite alcune meccaniche troppo complesse, abbiamo cercato di mantenere l'accuratezza di sempre.

Inoltre, il dividere in tre volumi il manuale originale, permette di utilizzare le meccaniche di Anthara con una qualunque ambientazione, o di utilizzare le meccaniche del vostro GdR preferito con l'ambientazione e il sistema magico di Anthara.

Presto, sul sito ufficiale di Anthara (www.fantasybook.net) saranno disponibili anche moduli di avventura, per poter sperimentare pienamente il gioco, in ogni sua forma.

Quinta edizione, e sono passati ormai più di tre anni; tanti, e tanto è stato il tempo dedicato alla creazione di questo gioco, frutto della passione di chi, da una vita, gioca di ruolo, vivendo in mondi nascosti ai molti.

Ma la vera essenza di Anthara siete voi, che lo giocate, che sognate con esso.

A voi è rivolto l'invito di restare al nostro fianco, perché le sorprese sono appena cominciate. E presto dovremo superare la prova di maturità, per dimostrare che ormai questo gioco è cresciuto e può competere senza nessuna paura di essere smentito con mostri sacri dei giochi di ruolo, quali GiRSA e D&D.

Non mi resta che augurarvi, come sempre, buon divertimento.....

Matteo Sciutteri



INTRODUZIONE

Cos'è un Gioco di Ruolo?

Un Gioco di Ruolo dà la possibilità ai partecipanti di vivere fantastiche ed emozionanti avventure, ambientate in un universo alternativo dove il Bene è in costante lotta col Male, un mondo immaginario dove esiste la magia. Tutti i giocatori impersonano i protagonisti di queste avventure, gli eroi. Tutti tranne uno, che dovrà fare da Arbitro, da conduttore del gioco, da divinità indiscussa. In poche parole sarà il Game Master. Il Game Master creerà un'avventura, scrivendo le mappe e gli appunti necessari a condurre l'avventura. Questo è il ruolo più difficile, ma allo stesso tempo più gratificante, perché permette di dare sfogo alla propria fantasia in qualunque direzione. Per aiutare i giocatori e il Game Master, esistono delle regole (poche a dire la verità) da seguire per stabilire l'esito delle azioni dei giocatori. Assieme alle regole vengono utilizzati i dadi, strumento essenziale per lo svolgimento corretto dell'avventura. Esistono dadi a più facce, da 4 a 20. Per semplicità, all'interno del manuale, un dado a sei facce verrà abbreviato in 1d6. Quindi tirare 1d10+1 significa tirare un dado a dieci facce e aggiungere 1 al suo risultato. Facile, no?

Come scrivere un'avventura

Non è un compito così difficile come può sembrare a prima vista, anzi. Basta ispirarsi magari ad un film o ad un libro letto di recente, modificarne gli elementi per adattarli all'ambientazione e ai personaggi interpretati dai vostri amici e cercare di ricreare le stesse sensazioni che voi avete provato quando avete visto il film o letto il libro. Non preoccupatevi: non si tratta di copiare ma di... ispirarsi e citare grandi autori nelle vostre avventure. A questo proposito alcune letture consigliate possono essere: *Le Nebbie di Avalon*, *Il Signore degli Anelli*, *Il Hobbit*, *Il Richiamo di Cthulhu* e *Le Pietre Magiche di Shannara*. La cosa più difficile è trasmettere i propri pensieri ai giocatori; per questo è consigliato che svolga il ruolo di Game Master una persona che legge molto, in modo da avere sempre idee e soprattutto, le riesca a trasmettere parlando. Cercate di essere credibili: se create un labirinto, e mettete in una stanza 3x3 m un Drago Enorme, perderete credibilità. Cercate sempre di dare una spiegazione logica alle vostre decisioni in modo da essere inappellabili.

Come dirigere una partita (le cinque regole d'oro)

Prima regola d'oro: voi siete il Game Master e la vostra decisione è inappellabile; questo non vuol dire che dovete essere dei tiranni, ma solo che se dovesse sorgere una disputa su come va interpretata una regola (e capiterà, vedrete, e anche molto spesso), sarete voi a decidere. Certamente ascolterete anche i consigli che gli altri giocatori possono darvi, ma sarete liberi di decidere se seguirli o no. Seconda regola d'oro: tra voi e il regolamento, siete voi ad avere la priorità. Se una regola o una tabella rallenta troppo il gioco o vi sembra che rovini la vostra avventura, siete liberi di ignorarla. Terza regola d'oro: voi non giocate contro gli altri giocatori, ma giocate PER loro: il vostro compito è quello di farli divertire, di farli sognare, non di cercare ogni modo per massacrarli. Se ad ogni partita i vostri amici devono riscrivere una scheda, significa che qualcosa non quadra: o le vostre avventure sono troppo difficili, o state esagerando con i mostri. Siate equilibrati, perché nessuno si diverte a vedere morire il proprio personaggio ogni due partite, ma non è neanche divertente se un'avventura è troppo facile. L'abilità del Game Master è quella di saper gestire gli avvenimenti e i personaggi, ricreando sempre la tensione necessaria a spronare i giocatori ad andare avanti ed essere cauti, ma senza intimorirli troppo o facilitandogli troppo le cose. Quarta regola d'oro: barate!!! Se i dadi sono troppo fatalisti, e rischiano di complicare troppo la situazione, tirate i dadi dietro lo schermo del Game Master e barate sul risultato. Ma non fatevi scoprire, o è la fine. Quinta regola d'oro: a parte le prime volte, non serve a niente scrivere per filo e per segno l'avventura, pochi appunti essenziali bastano. Anche perché, per quanto vi sforziate, non potrete mai scrivere un'avventura che preveda esattamente ciò che i vostri amici decideranno di fare. E qui sta l'essenza del Game Master: saper improvvisare. Se non sapete come rispondere ad un giocatore che ha fatto un'azione da voi non calcolata, improvvisate, rispondete con calma e cercate di essere convincente. In fondo si tratta di inventare, proprio come quando scrivete un'avventura, solo in tempo reale.

Lo spirito del gioco.

Lo spirito del gioco deve essere quello che si respira in manga come *Bastard* o *Berserk*. In realtà un buon Game Master deve riuscire a ricreare una certa atmosfera, spezzata qua e là da brevi (e sottolineo brevi) intermezzi divertenti, per non rendere troppo pesante la narrazione. Le atmosfere cupe sono dunque le benvenute ma attenti a non esagerare. Inoltre, come ogni storia proveniente dal Sol Levante, potrebbe essere utili (e divertente) inserire qua e là particolari hentai, un po' piccanti. Una bella principessa da salvare è sempre un buon pretesto per convincere i giocatori a menare le mani, ma la ricompensa non deve essere per forza in oro: esiste anche la natura (!). Abbondate con le descrizioni, spiegate che sguardo e che atteggiamento intraprendono le dolci donzelle del gioco. Dichiarate apertamente le loro misure, magari con paragoni paradossali (il suo seno è come una portaerei, credo che sia stata lei a inventare gli air-bag, ecc.). L'importante è fare sentire importante ogni giocatore, fare capire che ognuno di loro può essere in parte il protagonista, ma mai farlo sentire immortale o invincibile.

CAPITOLO 0: Anthara.**La Storia**

In principio erano le tenebre, poi la luce, ed in fine il Kaos.

Il Kaos dominava su gran parte del pianeta di Mob, fino a quando non sorsero dalla fiamme i Grandi Draghi, che guerreggiarono per millenni coi demoni, sino a sconfiggerli.

Dalla magia nacquero i Draghi, dall'Essenza i cinque uomini.

Sapienti e perfetti, ascесero ai cieli, col desiderio di creare.

I cinque nuovi dei erano:

Uther, dio della natura.

Came, dea della creazione

Zoba, dio degli inferi

Rad, dio della guerra

Kabal, dio della fortuna

E i nuovi dei crearono gli Elfi e i Minotauri. Che disubbidirono alle leggi.

Scoppiò quindi la guerra dell'oro.

Solo la mano degli dei, riuscì a porre fine alla prima, grande guerra di Anthara.

Ma il Kaos giurò guerra agli dei, che coi loro piani ruppero l'anarchia delle tenebre.

E fu di nuovo guerra. La grande guerra.

Il Kaos fu sconfitto, e relegato nell'Altro Mondo, una dimensione parallela, dalla quale si può uscire solo attraverso le porte dei mondi, custodite in quattro città di Anthara.

Ma il contatto col Kaos contaminò indelebilmente le creature di Anthara, che si corrupperono, alcune delle quali votandosi al male.

Cominciò così un'epoca di guerre civili, ribellione e lotte, per la supremazia della propria razza, e la conquista del potere, contenuto nei favolosi oggetti unici.

Un'epoca che ancora adesso non è terminata...

Nozioni principali

Il Calendario di Anthara è diviso in 200 giorni, e tre stagioni. Ogni stagione comincia e termina con una festa, alla quale partecipano tutti gli abitanti dei vari principati.

Stagione:	da	a	Festività iniziale	Festività finale
Nevae	1	90	Kaname	Jufth
Primula	91	160	Rindok	Sabathe
Florame	161	200	Unetoma	Beltane

La lingua madre di tutto il pianeta è lo Skin, ma vi sono numerosi dialetti, differenti da regno a regno.

Il pianeta ha tre lune e il giorno dura 28 ore.

Statuto Imperiale di Anthara

L'Imperatore, nella sua grandezza, decide la formulazione di un diritto scritto.

Il suo utilizzo, ed il suo valore, saranno prevalenti nei confronti di consuetudini ed usi comuni presenti nelle terre Imperiali, sarà punita ogni forma di interpretazione in chiaro contrasto con il volere Imperiale.

Art 1. Il Magnifico Imperatore è la luce e la gloria di Anthara.

A Lui dobbiamo fedeltà, lui la deve solo a Dio.

Art 2. Il Magnifico ha la facoltà, se necessario, di cambiare articoli dello Statuto in caso essi si mostrino incompatibili con la politica Imperiale.

Comm.2. I mutamenti verranno resi noti nelle piazze di ogni città dell'Impero.

Chi non permetterà la divulgazione del nuovo diritto verrà punito come eversore.

Art 3. Tutti i cittadini dell'Impero sono soggetti al volere Imperiale.

Comm.2. Ogni libero cittadino deve all'Imperatore tasse pari al 30 % del guadagno mensile (in Tempo di pace).

Saranno istituiti speciali organi pubblici che controlleranno i versamenti delle imposte.

Art 4. I nobili formeranno un consiglio (consiglio dei dodici), che fornirà da tramite tra L'Imperatore ed ogni nobile sul suolo Imperiale.

Il Consiglio sarà alle strette dipendenze Imperiali, e potrà essere sciolto e riformato qualora si dimostrasse inefficace agli occhi Imperiali.

Comm.2. Tramite il Consiglio dovranno pervenire all'Imperatore il 35% del guadagno bimestrale dei nobili, pena la sospensione del titolo nobiliare e la riduzione a schiavo del nobile inadempiente (solo l'Imperatore potrà graziare il malcapitato).

Comm.3. In caso di conflitto i nobili devono garantire un apporto di uomini e mezzi proporzionale al patrimonio personale.

Qualora si rifiuti verrà considerato nemico dell'Impero e trattato come tale, il titolo gli sarà sospeso con conseguente perdita di potestà sul suo territorio e sugli abitanti di questo, il suo omicidio verrà considerato servizio gradito all'Imperatore e sarà premiato.

Art 5. I non abbienti diverranno schiavi del nobile il cui suolo abitano, ed in cambio della loro totale sottomissione avranno vitto e alloggio necessari per sopravvivere.

Comm.2. Se il nobile rifiuta la sottomissione, può venderli come schiavi e pagare all'Imperatore l'80% del valore o ucciderli pagando 2000 Omjr di multa a persona.

Art.6. In caso di guerra ogni abitante maschio considerato abile può essere chiamato alle armi, le proprietà non vengono più garantite e possono essere espropriate nel caso l'Imperatore lo reputi necessario.

Al proprietario verrà garantito un indennizzo pari al 50% del valore del bene espropriato.

Art.7. L'omicidio volontario di un cittadino in tempo di pace a fini di rapina, intimidazione o qualunque altro fine delittuoso sarà punito con la morte dell'aggressore e la confisca di ogni suo bene.

Comm.2. L'omicidio di uno schiavo è sempre punito con un indennizzo al padrone di 2500 Omjr.

Art.8. Il reato di furto è punito con il pagamento di un ammenda pari al doppio del valore del bene rubato, se esso non vale più di 700 Omjr.

Comm.2. Se il valore del bene supera le 700 Omjr o il ladro è recidivo verrà punito con l'amputazione della mano destra o con la carcerazione. La durata della carcerazione verrà decisa caso per caso a seconda della gravità del reato o delle eventuali attenuanti.

Art.9. Tutte le confessioni religiose sono egualmente accettate.

Hanno tutte diritto di organizzarsi secondo i propri statuti, se questi non contrastano con il Volere Imperiale.

Art.10. L'utilizzo della magia in ogni sua forma è regolata dal consiglio dei maghi, alle strette dipendenze Imperiali.

Ogni utilizzo ritenuto improprio verrà reso noto dal consiglio stesso, chi verrà sorpreso ad utilizzare la magia in modo contrario alle disposizioni del consiglio verrà giudicato e punito dal consiglio stesso.

Inoltre, la negromanzia e il praticare le arti oscure della magia, sono vietate su tutto il territorio Imperiale e nei regni alleati. Chi infrangerà tale legge, sarà punito con la morte.

CAPITOLO I: Creazione del Personaggio.

Creare il personaggio (Pg.) significa dare vita al proprio alter ego, stabilirne i punti di forza e i punti deboli, le paure, l'aspetto fisico, le sue capacità, la storia del suo passato.

Per ogni personaggio ci sono moltissime voci da compilare, per rendere più precisa la sua caratterizzazione e migliorare il livello narrativo del gioco.

Durante tutta la creazione del personaggio consiglio di tenere di fronte la scheda per rendere più immediata la comprensione di alcuni termini specifici.

Razze

Il primo passo da fare è quello di scegliere la razza del proprio personaggio, tra quelle riportate subito dopo. Alcune razze hanno più di una cultura, dalla quale deriveranno mentalità e usi e costumi.

UMANI:

Storia

La storia di questo popolo è molto antica e risale a prima che il popolo dei Nani antiche facesse la sua apparizione sulle Terre di Anthara. In principio gli umani erano un popolo barbaro, cacciatori e nomadi.

Grazie alla loro spiccata intelligenza gli umani ebbero una veloce evoluzione, grazie anche alle contaminazioni coi vari popoli che incontravano durante il loro pellegrinare. Di grande importanza fu il contatto con le civiltà dei nani, dalle quali appresero le “nuove tecnologie”.

La loro grande avidità, però, fece sorgere contrasti coi loro alleati.

Iniziarono a sfruttare le immense miniere dei nani per arricchirsi ed ottenere il predominio anche su altri popoli.

La spaccatura tra questi due popoli, fu la causa principale della guerra dell'oro, dove fazioni di nani, combatterono contro fazioni umane. Dopo la fine della guerra, le fazioni vincitrici, cacciarono le altre e alcune furono costrette ad abbandonare l'immenso continente del vecchio mondo.

Il popolo dei Laundryani, vincitore della guerra dell'oro, divennero il clan più importante e potente del primo piccolo germoglio di Impero.

Applicarono una politica di “sopportazione” tra le razze, marcando, però, sempre la superiorità degli umani sulle altre popolazioni.

Descrizione fisica e cultura

Le caratteristiche fisiche, di questa razza differiscono sostanzialmente dalle regioni nelle quali vivono.

La durata media della vita di un umano è molto corta e si aggira intorno ai 70-90 anni.

Le differenze sostanziali, si trovano tra i popoli che si formarono dopo la guerra dell'oro.

Questi popoli sono:

Laundryani

Groandiani

Adeniani

Laundryani:

Come accennato in precedenza, sono i vincitori, della guerra dell'oro; si sono arricchiti molto velocemente, riuscendo così, a ergersi sopra le altre tribù, che popolavano il vecchio mondo.

Con una forte e diligente diplomazia riuscirono a controllare tutte queste accozzaglie di razze e fare dell'Impero la più potente istituzione delle terre di Anthara.

Il loro dominio si è però andato sgretolando, sino a divenire nullo, dopo la grande guerra, la loro vigliaccheria e slealtà, li relegò ad un ruolo di secondo ordine, nella politica dei popoli di Anthara.

Oggi vivono dislocati su tutte le terre del vecchio mondo, e alcuni hanno cercato fortuna anche altrove.

Lingue conosciute: Skin, Radyhuk, Laundryano

Odio razziale: Groandiani, Elfi Oscuri.

Alleanze: Minotauri di Llhoir, Adeniani.

Groandiani:

Questo popolo è stato costretto ad emigrare in seguito alla guerra dell'oro; dopo la sconfitta, essi si sono macchiati anche di tradimento, guidando un esercito del caos sino alle porte della città di Arcana, per quel tempo simbolo dell'Impero.

Si rifugiarono nelle odierne terre di Llhoir, tra aspre montagne e un clima rigido.

Poi, nel periodo della grande guerra questo popolo si schierò nuovamente contro l'Impero.

Una nuova sconfitta per mano dell'esercito di Haiivan Llhoir li cacciò da quelle terre e addirittura dal vecchio mondo.

Costretti a lasciare il vecchio mondo, si stabilirono nelle isole oscure, dove per ritagliarsi uno spazio per poter costruire una città, dovettero combattere le atroci e potenti forze del caos.

La colonizzazione fu per loro impossibile, così uno degli anziani prese una decisione che cambiò il futuro di questo popolo: decise che per sopravvivere, il suo popolo si sarebbe dovuto spingere nell'estremo sud.

La loro fuga dalle isole oscure fu tremenda, inseguiti dalle forze del caos, pochi riuscirono a salvarsi e ad approdare sulle gelide coste delle terre della perdizione, nelle quali risiedono tutt'ora.

Lingue conosciute: Skin, Radyhuk, Groandiano (molto simile alla lingua degli elfi oscuri)

Odio razziale: Minotauri di Llhoir.

Alleanze: Elfi Oscuri, Minotauri Neri.

Adeniani:

Il popolo degli Adeniani discende dai Laundryani, e fu fondato da alcuni esuli fuggiti dal vecchio mondo per tentare la fortuna.

Oggi gli Adeniani risiedono nel nord Lantis, una fertile terra, che devono però dividere con agguerrite bande di Goblin.

Col tempo, gli Adeniani hanno affinato una straordinaria abilità nell'arte della guerra.

Gli Adeniani sono fedeli all'Impero, e inviano un gran numero di Paladini alla città di Arcana; la loro cieca fedeltà ha contribuito nel proseguimento dell'inutile guerra, che ormai imperversa da più di 50 anni.

Le città del nord Lantis sono immense roccaforti, costruite per la protezione delle famiglie nobili.

Gli Adeniani hanno un forte senso della famiglia, ed nel primo giorno di Nevae tutti i membri di una famiglia si riuniscono, per festeggiare uniti pensando e pregando per i familiari lontani.

Lingue conosciute: Skin, Radyhuk, Laundryano, e la lingua dei Goblin.

Odio razziale. Goblin, Groandiani.

Alleanze: Laundryani.

HALFLING

Storia

L'origine di questa razza, per altro molto recente, è ancora un mistero; molti suppongono sia opera di un elementalista molto potente che voleva creare una razza nuova, da utilizzare come schiavi, altri pensano ad un incrocio tra nani ed elfi.

Originari della costa Tranquilla ad ovest dell'impero, hanno sempre vissuto pacificamente, rafforzando l'unione tra loro e raffinando le arti della magia alle quali sono ben predisposti.

La svolta avvenne nel periodo della grande guerra, quando gli Halfling combatterono al fianco dell'Impero, sacrificandosi in un'aspra battaglia.

Alla fine della guerra, a causa della sconfitta subita dall'Impero, tutte le terre degli Halfling furono espropriate e questi esiliati.

Divennero dunque un popolo nomade, alla ricerca di un luogo nel quale stabilirsi per un'esistenza pacifica.

Il viaggio per trovare una nuova terra fu lungo e pieno di insidie e durò trentaquattro anni, al termine dei quali giunsero in una terra ricca e selvaggia a nord dell'Impero; questa terra fu denominata Arsia, tutt'ora loro patria.

Nonostante gli avvenimenti del passato, gli Halfling sono fedeli all'Impero.

A capo del principato vi è il principe degli Halfling, che viene assistito da quattro consiglieri, uno per ogni contea (nord,est,sud,ovest).

Il consiglio ha il compito di far rispettare le leggi e di mantenere l'equilibrio sulle terre d'Arsia.

Descrizione fisica e cultura

Gli Halfling sono un popolo basso e longilineo, i lineamenti del volto ricordano molto gli elfi, soprattutto a causa delle orecchie a punta.

Di norma i maschi sono alti non più di 1:20 e arrivano a pesare circa 50 Kg, le donne sono più basse arrivano raramente al 1:00 ma sono più tozze, possono anche pesare più di 60 Kg.

Ad Arsia non ricorrono più le festività famose nell'Impero, ma ve ne sono altre; la più significativa cade il sesto giorno di Primula, e ricorda, tra canti e balli, il lungo viaggio intrapreso dai loro antenati. La festa si svolge solo nella capitale e qui gruppi di teatranti ricostruiscono e narrano il lungo viaggio. Nelle altre città sono i più anziani a narrare in piazza il lungo cammino.

La festa termina al tramonto, quando in ogni città è bruciata una pira per scacciare i cattivi auspici; nelle città più importanti sulle pire non manca mai qualche strega vera o inventata.

Un'altra festa ricorre il secondo giorno di Nevae; in questa festa gli Halfling, sempre tra canti e balli festeggiano l'arrivo della stagione delle piogge che darà nuova forza ai campi, mentre gli anziani e i contadini pregano gli Dei di essere clementi con loro e di non scatenare tempeste. La festa si conclude all'alba del giorno dopo quando l'elementalista più potente evoca un elementale dell'acqua e lo interroga sul futuro.

La festa che cade l'ultimo giorno di Nevae è chiamata Jai'Ome, che in lingua Halfling significa la festa della magia.

La festa inizia con scontri tra i più grandi maghi di tutto il regno (è l'unica festa aperta anche agli stranieri), che si danno battaglia con ancestrali ed arcane magie.

Al termine della festa il sacerdote più anziano visita tutti gli Halfling, che stanno per diventare adulti e cerca di liberare l'energia magica che è assopita in loro. All'alba del giorno seguente la cerimonia ha termine.

Lingue conosciute: Skin (vietato nel principato d'Arsia dove si parla solo lo Jasecto), Jasecto, Ykuo (l'unione tra lo Jasecto e lo Zenk).

Odio razziale: Laundryani

Alleanze: Minotauri delle isole, Nebraldan

SPECIALE:

Come spiegato precedentemente, gli Halfling hanno sopito in loro un grande potenziale magico; per stabilire se questo potere è stato risvegliato alla maturità dell'Halfling, durante la cerimonia, bisogna tirare 1D10. Se si ottiene 0 col dado vuol dire che il potenziale magico è stato risvegliato e si deve tirare sulla tabella sottostante (1D6):

1-2	Spirito +5
3	Spirito +2
4	Lingue Antiche (10)
5	Resistenza alla magia (5)
6	Percezione del magico (10)

NEBRALDAN:

Storia

Sulle origini di quest'antica razza vi è una sorta di mistero e l'unica traccia dimostrata è una leggenda:

- Un giorno un uomo decise di raccogliere le sue poche cose e di intraprendere un viaggio, era il tempo in cui gli Dei stavano ancora modellando le terre di Anthara.

Aldan così si chiamava l'uomo, vagava da alcune settimane nelle terre infuocate, il suo scopo era la ricerca di un favoloso oggetto unico necessario per salvare la vita della sua povera figlia malata.

Il viaggio era lungo e stressante per il clima torrido e per l'atroce solitudine, ma da alcuni giorni Aldan si sentiva osservato senza però scorgere nessuno; passarono altri giorni e la presenza si fece un'ombra sfuggibile, e dopo altri giorni l'ombra divenne finalmente visibile, era un lupo dall'argenteo pelo grigio e dagli straordinari occhi celesti.

Ogni notte il lupo si avvicinava, lo guardava immobile senza però avvicinarsi. Per Aldan il viaggio divenne più movimentato. Una notte i due si trovarono faccia a faccia, e con sorpresa di Aldan, Nebra (così si chiamava il lupo) iniziò a parlare, con voce profonda fin troppo umana; raccontarono le loro storie di quanto si sentissero soli e incompleti.

Continuarono il viaggio e Nebra aiutò Aldan nella sua ricerca, ma quando venne il momento di ripartire Aldan si sentì quasi trattenuto, per un attimo gli occhi dei due s'incontrarono e capirono solo in quel momento, che "Aldan desiderava essere Nebra, e Nebra essere Aldan"...-

Questa è la storia che narra l'origine dei Nebraldan, così la raccontano gli anziani ai piccoli.

Oggi i Nebraldan popolano le terre infuocate, divisi in due grandi tribù gli Shent e i Valik.

Descrizione fisica e cultura

I Nebraldan sono imponenti figure umanoidi con il volto di un lupo; alti e robusti, sono anche molto longilinei e agili. Il maschio può essere alto anche 2.50 m. e arriva a pesare circa 100 Kg, mentre di norma la femmina è più bassa, arriva raramente ai 2.00 m. e a pesare circa 90 kg.

Vivono circa 100/110 anni, e sono dotati di un'ottima resistenza alle malattie.

Shent:

Questa tribù vive la zona est delle terre infuocate, hanno rapporti pacifici con tutte le popolazioni con cui commerciano, sono un popolo di grandi lavoratori e fedeli amici, essi estraggono metallo, oro e diamanti dalle miniere e li utilizzano come merce di scambio.

Il controllo delle miniere è in mano a poche famiglie, che vivono nel lusso più sfrenato. Nella scala sociale, sotto a queste famiglie troviamo i mercanti, anche loro vivono agiatamente, poi vi sono i lavoratori indipendenti (locandieri, fabbri, ecc.); l'ultimo gradino è occupato dai minatori, questi vivono in condizioni misere.

Indossano lunghe vesti avvolgenti di cotone di colore chiaro, e mantengono il pelo particolarmente corto.

Le feste che ricorrono tra gli Shent, sono essenzialmente due.

La prima cade il terzo giorno di Nevae quando finalmente la notte, anche se per poche ore, porta refrigerio nelle aride terre infuocate, questa dura tutta la notte, tra canti e balli e termina all'alba.

Nella seconda, che coincide con la metà del mese di Primula, i Nebraldan ricordano le proprie origini, mentre nelle città gli anziani raccontano le storie più incredibili e i giovani più valorosi, sono inviati in aperto deserto alla ricerca dell'umano e del lupo che gli hanno donato la vita.

I realtà la festa ha lo scopo di selezionare i giovani più prestanti, cioè quelli che ritornano dopo aver vagato per due lunghi giorni nell'aperto deserto.

Lingue conosciute: Skin, Ertjio, Jasecto
 Odio razziale: Goblin, Orchi.
 Alleanze: Minotauri delle isole, Halfling, Nani Gutex.

Valik:

Sono una tribù nomade che vive sulle coste delle terre infuocate, seguono la migrazione dei Kilodopi, una particolare specie di bufali che vivono in queste regioni.
 Di questa tribù si conosce veramente poco, anche perché i Nebraldan che vivono nel vecchio mondo, non raccontano nulla della loro cultura.
 I Valik essendo un popolo nomade, non hanno delle vere e proprie feste, ma ringraziano gli Dei, per le cose a che la società considera scontate, mentre per loro risultano vitali, ad esempio la scoperta di un'oasi, con acqua potabile, o per una buona caccia.
 A differenza degli Shent loro si fanno crescere il pelo più del naturale, grazie ad un particolare unguento.

Lingue conosciute: Skin, Ertjio, Valik.
 Odio razziale: Orchi.
 Alleanze: Shent.
 Speciale: +10 alla Costituzione

Speciale per tutti i Nebraldan:

Infravisione: permette di vedere al buio, distinguendo le sagome in base alla loro fonte di calore (rosse se calde, blu se fredde).

ORCHI:

Storia:

Questo popolo dalle lontane origini, è sempre stato considerato malvagio e perciò relegato ad una vita solitaria.
 La storia di questo popolo inizia secolo fa, quando vivevano pacificamente nel sud delle terre imperiali;
 Nella prima guerra contro il caos, riuscirono, a scapito di molte vite perse, a bloccare l'esercito oscuro, fino a che quello imperiale non fu pronto allo scontro.
 Dopo questa guerra alle tribù degli orchi, fu concessa la possibilità di unirsi all'Impero, così i capi delle tribù orchesche giurarono fedeltà all'imperatore.
 Nella grande guerra, nuovamente gli Orchi si trovarono a combattere contro le forze demoniache, nonostante combatterono con grande tenacia, questa volta furono rovinosamente sconfitti, così che l'esercito del caos ebbe libertà di invadere e portare distruzione nelle terre dell'Impero. Solamente l'intervento dell'Imperatore in persona, e dei suoi Paladini scelti, bloccò l'avanzata dell'oscuro esercito, proprio alle porte della capitale.
 Dopo la grande guerra, gli Orchi furono accusati di tradimento e perseguitati, venivano uccisi senza alcun motivo, soprattutto gli avventurieri, ne facevano strage credendo di essere nel giusto.
 Le tribù che rimasero nel vecchio mondo, si isolarono e cominciarono a vivere nelle foreste più impenetrabili e sulle vette più alte.
 Altre tribù decisero di abbandonare il vecchio mondo e attraversarono lo stretto di mare, che le separava dalle loro nuove terre; giunsero su di un'isola disabitata e selvaggia, ma la loro forza e tenacia gli permise di adattarsi.
 Oggi nessuno caccia più gli orchi anche se questi, non sono ben visti e vengono considerati: *“degli stupidi e inaffidabili bestioni”*.

Descrizione fisica e cultura

Sono immense montagne di muscoli, la loro pelle è di colore verde scuro, e gli occhi completamente neri non lasciano trasalire nessuna emozione, i maschi possono essere alti dai 2.00 m ai 2.20 m. e possono arrivare a pesare anche 150 Kg., ma la loro caratteristica primaria è la costituzione, spalle larghe e una gran massa muscolare fanno degli orchi dei formidabili soldati; la loro robustezza è però inversamente proporzionale alla loro intelligenza, vero punto debole di questa razza.
 Le femmine sono in genere più basse arrivano raramente al 1.90m. e pesano non più di 90 Kg.
 Sono meno robuste, ma hanno un forte attaccamento ai figli, per i quali sacrificherebbero la loro vita.
 Non esistono delle proprie e vere feste per gli Orchi, ma più semplicemente dei riti per adorare gli Dei.

Lingue conosciute: Skin, Wofgo-ort, Wofgo-jod (miscuglio tra la loro lingua e al lingua del caos).
 Odio razziale: Laundryani, Elfi argentei (considerati dagli orchi delle checche isteriche).
 Alleanze: Minotauri di Llhoir, Goblin.

GOBLIN:

Storia

Considerati l'incarnazione del Dio dei demoni, questo popolo ha la fama di essere uno dei più crudeli sulla faccia di Anthara.

Nonostante queste dicerie, tutti li considerano degli stupidi; in realtà sono molto intelligenti e scaltri, è per questo che eccedono nelle arti arcane.

Originari del Lantis dove vivevano in pace prima della venuta degli Adenaiani, essi furono costretti a lasciare molte delle loro terre agli usurpatori Adeniani, che li cacciarono.

Ora vivono il sud Lantis, combattendo con ardore e ferocia per difendere le loro terre, e gli immensi giacimenti di ferro, che commerciano, con le popolazioni dei Nani.

Oltre al sud Lantis i Goblin vivono nelle terre imperiali, e abitano alcune delle Wild Island, dove hanno stretto una fedele alleanza con gli Orchi.

Descrizione fisica e cultura

Assomigliano lontanamente agli orchi, anche la loro pelle è di colore verde anche se più chiara e meno robusta, gli occhi anche se completamente neri lasciano intuire un'intelligenza innata, quasi demoniaca.

I goblin sono generalmente bassi e longilinei, sembrano quasi ubriachi quando camminano con fare dinoccolato, la loro altezza si aggira tra 1.40 e 1.60 e pesano generalmente non più di 60 Kg.

Le femmine hanno le stesse caratteristiche dei maschi.

Anche per i goblin non vi sono delle vere e proprie feste, ma solamente dei riti per adorare gli Dei.

Lingue conosciute: Skin, Wofgo-ort, wofgo-xion

Odio razziale: Umani in generale.

Alleanza: Orchi, Nani Gutex.

NANI:

Storia

Fu la prima razza a popolare le terre di Anthara; vivevano in condizioni preistoriche prima che i Minotauri donassero loro il fuoco. Da allora l'evoluzione tecnologica fu vorticosa poiché, dotati di un grande senso pratico, costruirono gran parte degli utensili che oggi sono di largo uso nelle terre di Anthara.

Nel periodo della guerra dell'oro, la famiglia dei Nani si divise in vari clan, gli sconfitti furono costretti ad abbandonare le terre del vecchio mondo, mentre altri se ne andarono liberamente.

Durante la grande guerra i Nani, si fecero apprezzare, non soltanto per quei formidabili guerrieri che sono, ma anche per le spiccate doti di strateghi e ingegneri.

Le macchine da guerra costruite principalmente nell'attuale isola di Dugrei, ebbero un'importanza vitale nella grande guerra.

Descrizione fisica e cultura

I Nani sono straordinari guerrieri, nonostante la loro statura possa trarre in inganno; i maschi sono alti non più di 1.50 m., e possono pesare anche 80 Kg, le femmine sono più basse (1.40), ma più tozze (90 Kg.).

I maschi sono caratterizzati da una lunga barba che portano arrotolata e legata in trecce, che curano con parsimoniosa pazienza; sono grandi bevitori e produttori di birra, amano con maniacale avidità l'oro e tutto ciò che luccica.

Le feste più importanti sono tre. La prima che capita nel terzo giorno di Primula, ricorda la grande guerra: all'alba tutti i nani della città si riuniscono in piazza e pregano per i loro morti; la festa si prolunga tutto il giorno. Alla sera in piazza vengono portati i barili della birra novella, e viene così inaugurata la nuova stagione. Nella seconda festa che capita nel mese di Nevae, non importa il giorno, in ogni città viene festeggiato il ferro estratto, le miniere per l'intera settimana rimangono chiuse, i minatori sono festeggiati, ed alcuni colgono l'occasione per far visita alle famiglie lontane.

Nella terza, che cade nell'ultimo giorno di Primula, i Nani ringraziano i Minotauri del dono del fuoco; questa festa è puramente spirituale, poiché i Minotauri di oggi sono considerati unicamente dei leali amici. La festa inizia allo scoccare della mezzanotte, quando in tutte le città nanesche vengono issati i vessilli infuocati raffiguranti: un Minotauro che dona a Brenor il fondatore il fuoco; questi stendardi sono portati per tutta la città illuminata a giorno da migliaia di torce, la festa si conclude all'alba quando i barili della birra vengono sigillati, per farla invecchiare.

La razza dei nani si divide in sei clan:

Clan di Grago:

Sono i vincitori della guerra dell'oro, e così come i Laundryani, hanno scacciato gli sconfitti per arricchirsi grazie alle immense miniere.

È un clan di guerrieri e forgiatori di armi, vivono in tutto l'Impero; la leggenda vuole che gli stessi dei li abbiano scelti per proteggere l'impero dalle forze del Caos.

Un discendente di Drago il fondatore era il famoso Brenor II (chiamato “il distruttore”), che con i suoi valorosi compagni distrusse Dark Over il signore del Caos.

Lingue conosciute: Skin, Skin-Dabago.
 Odio razziale: Demoni, Nani Gutex.
 Alleanze: Laundryani.

Clan del Sud:

Questi nani, abitano le gelide terre del sud, dentro sontuose città fortificate, a stretto contatto con i Minotauri di Llhoir. Sono il primo baluardo difensivo dell’Impero in quella zona. Nella guerra dell’oro questi Nani decisero di andarsene, preferendo non combattere contro i propri simili. Fu durante la grande guerra che questi Nani consolidarono l’unione con i Minotauri, combattendo uniti le forze oscure e riuscendo così a salvare le sorti dell’Impero che sembrava ormai spacciato.

Lingue conosciute: Skin, Skin-Dabago, Asjrd.
 Odio razziale: Demoni, Minotauri Neri, Elfi Oscuri.
 Alleanze: Minotauri di Llhoir.

Clan di Urgol:

Abitano la sommità del monte Vento, sono ottimi arcieri e ottimi cavalatori di aquile, da loro addestrate. Dopo la sconfitta patita nella guerra dell’oro, questi Nani sono stati costretti a lasciare la grande famiglia e cercare un altro posto dove poter vivere. La leggenda narra, che nel momento di maggior sconforto di questo clan, quando tutto sembrava ormai perso, apparve loro un’aquila gigante che li guidò sino alla sommità del monte Vento, dove un’immensa e fertile pianura li attendeva.

Gli anni passarono e il clan cresceva in numero, sino a che la pianura non bastò più, così gli ingegnosi Nani cominciarono a ricavare degli immensi castelli scavando l’interno della montagna. Oggi il monte Vento è un’inespugnabile roccaforte.

Durante la grande guerra il clan inviò i migliori cavalatori di aquile a protezione dell’Impero.

Lingue conosciute: Skin, Skin-Dabago.
 Odio razziale: Orchi, Goblin, Minotauri Neri.
 Alleanze: nessuna in particolare.

Clan di Graab:

Sono i fondatori della città di Tera, gioiello tecnologico dell’Impero.

Non hanno lo spirito guerriero degli altri clan, infatti durante la guerra dell’oro decisero di abbandonare il vecchio mondo spostandosi nell’isola di Dugrei dove costruirono città tecnologicamente avanzate. Forgiavano le migliori armi, ancora oggi importate dall’isola fin al centro dell’Impero.

Durante la grande guerra, il clan di Graab inviò migliaia tra le più potenti macchine da guerra, che ebbero un ruolo importante sulla vittoria finale.

Oggi l’isola di Dugrei è sede dei migliori ingegneri, fabbri e incisori di rune, “un grosso mercato della violenza”.

Lingue conosciute: Skin, Skin-Dabago, Jasecto.
 Odio razziale: Nani Gutex.
 Alleanze: Nani Grago.

Clan di Draka:

Abitano alle falde del monte del Drago, sono abili minatori e commercianti. Hanno combattuto la guerra dell’oro e la grande guerra solo per difesa del territorio.

E’ un popolo molto schivo e riservato, ma che nasconde dentro di sé una rabbia omicida mai repressa.

Lingue conosciute: Skin, Skin-Dabago.
 Odio razziale: Demoni
 Alleanze. nessuna di rilevante.

Speciale: IRA, ogni qualvolta il personaggio viene ferito in combattimento, deve tirare un dado sotto l’abilità dei cinque sensi, se fallisce dovrà attaccare sino alla morte del nemico con +5 al danno.

Clan di Gutex:

Lasciarono il vecchio mondo dopo la sconfitta nella guerra dell’oro, navigarono sino ad approdare nell’isola di Dugrei, dove istituirono il principato del Toblaco.

In questo principato sorge uno dei più immensi porti di tutte le terre di Anthara in grado di proteggere dalla forza delle tempeste migliaia di navi.

Superbi marinai e astuti commercianti, solcano l’oceano Infinito da Nord a Sud.

Hanno la stima di molti popoli, che li considerano ottimi alleati.

Nella grande guerra, utilizzarono tutta la loro flotta per trasportare eserciti e armamenti, riscattando così il loro nome agli occhi dell'Imperatore.

Non tutti amano i Nani di Gutex, alcuni li considera solamente degli aguzzini senza scrupoli e li paragonano a sanguinari pirati. In tutto questo c'è un fondo di verità, infatti il loro Fondatore Gutex tre dita era un famoso pirata, che con i suoi numerosi furti è riuscito a comprare la terra per poter fondare il Principato suo omonimo.

Lingue conosciute: Skin, Skin-Dabago, Ykuo.

Odio razziale: Goblin.

Alleanze: Minotauri delle isole, Halfling.

MINOTAURI:

Storia:

Sono ormai perse nelle nebbie dei tempi le antiche origini dei Minotauri.

Si narra su alcuni libri della sapienza, che i Minotauri furono una delle prime razze comparse sulle terre di Anthara, dopo la scomparsa dei sauri e la decimazione dei draghi.

In un tempo remoto quando i draghi solcavano liberamente i cieli e i sauri dominavano le terre ed i mari, i Minotauri erano i custodi dei grandi cancelli che separano le terre di Anthara da quelle abitate dagli Dei; custodi anche della fiamma eterna e della grande pietra.

In seguito alla comparsa dei Nani sulle terre di Anthara, i Minotauri impietositi dalla loro condizione, cioè destinati a una vita "preistorica", decisero di donare ad essi il fuoco per migliorare le proprie condizioni di vita.

Gli Dei adirati con i Minotauri, li condannarono a sopravvivere sulla Terra da comuni mortali e a sacrificarsi con dolore nella guerra contro il Kaos.

Descrizione fisica e cultura

I Minotauri sono umanoidi, hanno infatti il corpo umano anche se sono leggermente più alti e robusti, mentre la testa rassomiglia molto a quella di un toro.

L'altezza di un maschio può orientarsi da un minimo di 1.80m ad un massimo di 2.20m; mentre la femmina è generalmente più bassa e meno robusta (min 1.60m, max 1.80m).

La vita dei Minotauri è abbastanza lunga, l'età massima si aggira sui 100/120 anni, ma la particolarità dei minotauri è quella di diventare adulti molto velocemente. Bastano infatti soltanto 16 anni perché le corna comincino a crescere, segno di maturità fisica e psichica.

Col trascorrere del tempo i Minotauri si sono differenziati sia fisicamente che culturalmente, sono rimaste ormai solamente due feste che tutti i Minotauri delle terre di Anthara riconoscono.

La prima cade l'ultimo giorno di Nevae: in questa festa i Minotauri si riuniscono nei boschi, lasciando vuote le città, cantando e ballando per la fine della stagione invernale e per attirare i buoni auspici per il prossimo raccolto; la festa finisce all'alba del giorno seguente quando il condottiero più anziano sacrifica una giovane vergine agli Dei, per far sì che questi non si adirino più con loro.

La seconda festa cade l'ultimo giorno di Primula. Durante questa cerimonia vengono ricordati i loro morti caduti in battaglia, le strade sono deserte, riempite solo dalla straziante melodia ripetuta dei tamburi sacri per tutto il giorno sino al tramonto del sole. Dopo il tramonto del sole le porte vengono rinforzate, le finestre sono chiuse con assi di legno e i simboli sacri sono appesi alle porte ed ai camini. Tutta la notte le anime delle vergini sacrificate agli Dei cercano la vendetta scivolando furtive per le strade ed i tetti.

I Minotauri di estrazione sociale nobile sono poligami, e possiedono harem numerosi. I poveri e il ceto medio è monogamo.

I Minotauri si divisero in tre sotto razze, che differiscono fisicamente e culturalmente.

Minotauri di Lihor:

Vivono nelle terre del sud sulle montagne più alte.

Il loro corpo è ricoperto interamente da uno strato di peli di colore bianco, che man mano si avvicina alla nuca diviene sempre più scuro sino a terminare in un grigio molto scuro, le corna sono lunghe e sottili.

Le corna sono simbolo di forza e benessere, infatti, più sono lunghe e più il Minotauro è considerato forte e coraggioso; è tradizione tatuarsi le corna con i colori della propria famiglia.

Questi Minotauri hanno stretto una fedele alleanza con i Nani del sud, con i quali dividono le impervie terre e l'odio per gli Elfi Oscuri.

Oltre alle feste che ricorrono per tutti i Minotauri, ve ne sono altre due, che questi Minotauri

amano: la prima che cade a metà del mese di Nevae; i Minotauri riuniti con le proprie famiglie pregano la fine del tremendo gelo e la venuta del caldo, la sera invece la festa si sposta nelle vie e nelle piazze dove per lo più i ragazzi cantano e ballano bevendo la birra nuova e aspettando la venuta dell'alba.

La seconda festa che cade in “estate”, viene chiamata la festa degli arcobaleni. In questa i Minotauri si raccolgono sul punto più alto vicino alla loro città per ammirare lo stupendo spettacolo che il cielo offre. Nel frattempo i ragazzi festeggiano la bella stagione con giochi di abilità e di forza mettendosi così in mostra per le giovani lì presenti.

Lingue conosciute: Skin, Zenk; Asjrd.

Odio: Elfi Oscuri, Minotauri Neri.

Alleanze: Nani del Sud, Laundryani.

Minotauri neri:

I loro antenati erano importanti e potenti maghi neri, praticanti le oscure arti arcane.

Lasciarono le terre imperiali, inseguiti dagli eserciti dei Minotauri di Lihoir, e si stabilirono all'interno delle isole oscure. Con grande difficoltà riuscirono a formare un regno che governano dovendo però affrontare le incursioni dei demoni.

Oltre che per il colore del loro pelo, i Minotauri Neri si diversificano dai loro cugini per le corna, più lunghe e robuste girate all'indietro come un ariete.

Sono fisicamente meno robusti dei Minotauri di Lihoir e meno longevi (età max 80 anni) ma sono più ferrati nell'arte magica.

Questi Minotauri hanno solo una festa che amano, e cade il secondo giorno di Nevae; si tratta di una sfilata per la città facendo sfoggio del loro importante e sacrilego amuleto. La sfilata termina al tramonto.

La notte è preda delle femmine, che dopo essersi drogate con nettari ricavati da bacche infernali scorrazzano per le vie della città ripulendole da vagabondi e viandanti.

La festa si protrae anche al mattino seguente quando tredici neonati vengono dati in dono alle forze demoniache come compenso per vivere in quelle terre.

Lingue conosciute: Skin, Zenk, Shadwor(è un miscuglio tra lo Zenk e le lingue del Kaos)

Odio: Minotauri di Lihoir, Demoni, Elfi Argentei.

Alleanze: Elfi Oscuri.

Minotauri delle isole:

Vivono in un comprensorio di isole a est delle terre di Anthara.

Il colore del loro pelo tende al marrone, e negli esemplari più vecchi si scurisce sino a divenire quasi nero.

Anche le corna sono diverse, sono più corte e sottili con le punte rivolte verso l'esterno.

Una particolarità di questa razza sono gli orecchini, simbolo di forza e comando.

Quando si raggiunge la maggiore età ne viene messo uno all'orecchio sinistro; i comandanti più esperti ne possiedono una ventina, suddivisi tra orecchie, naso e sopracciglia. Solo i Minotauri più anziani possono permettersi di avere orecchini attaccati alle corna.

Sono robusti ed alti (2.10m., 100Kg.) ma meno longevi: raggiungono raramente i 80 anni.

I festeggiamenti, non sono vere e proprie feste bensì dei riti; il primo che cade nel dodicesimo giorno di Primula; in questo rito chiamato ISFREW, i piccoli di 10 anni vengono gettati in mare e costretti a nuotare fino a riva, così facendo solo i più forti resistono mentre i più deboli muoiono.

La notte dello stesso giorno i sopravvissuti sono dichiarati adulti e viene donato loro il loro primo orecchino. Poi la festa prosegue tra danze e canti.

Un altro rito è nel secondo giorno di “estate”. Qui un veliero, con una vergine legata all'albero maestro viene incendiato e regalato al mare per far sì che non scateni tempeste sulla costa; la festa poi prosegue sui moli dove gli anziani raccontano le proprie avventure tra canti e balli.

L'ultima festa che cade a metà del mese di Primula è chiamata la festa della magia. Qui i maghi provenienti da ogni parte di Anthara si sfidano in impressionanti duelli di magia sino al tramonto; durante tutta la notte la festa prosegue, e in questo giorno viene bevuto il vino degli Dei così chiamato perché qualcuno pensa che abbia qualche potere magico.

Lingue conosciute. Skin, Zenk, Lkij(che deriva dall'unione dello Zenk alla lingua dei Nebraldan),ykuo (lingua che deriva dall'unione dello Zenk con la lingua degli Halfling).

Odio: Minotauri Neri

Alleanze: Nebraldan, Nani Gutex, Halfling

KAHR:

Storia:

Gli uomini pantera sono nati dalla mutazione dei felini in una razza dalla straordinaria intelligenza, che in seguito acquistò anche la postura eretta tipica delle altre razze. Essi sono esseri perlopiù solitari. Il manto nero che ricopre tutto il loro corpo, rende i Kaahr praticamente invisibili nelle tenebre, eccezion fatta per i loro occhi che riflettono la poca luce.

Ciò fa di loro degli ottimi cacciatori e la loro territorialità li rende un nemico molto pericoloso nelle giungle in cui vivono, specialmente a causa della fitta vegetazione che lascia filtrare appena la luce del sole creando delle inquietanti zone d'ombra.

Descrizione fisica e cultura

Sono alti intorno al metro e settanta e pesano tra i 50 e i 70 Kg.

Poiché si tratta di una razza “nuova” (sono apparsi su Anthara, infatti, soltanto duecento anni fa circa), non possiedono una cultura radicata, ma si adattano alle usanze locali, dei luoghi nei quali vivono.

ELFI:

Storia:

Quando i primi dei ascesero ai cieli lasciarono due eredi, un maschio e una femmina.

Essi procrearono e diedero alla luce gli Elfi, una razza nobile, e quasi perfetta.

Le popolazione di Elfi restarono sempre fuori dai conflitti del pianeta, anche dalla grande guerra. Studiano la flora e la Fauna, e sono esperti conoscitori del miracolo della vita.

Non sono interessati ai piaceri mondani (se si esclude gli Elfi Oscuri), anche se le femmine degli Elfi, sono le creature più aggraziate e conturbanti del pianeta, ammirate da tutte le razze per la loro capacità di ammaliare sia maschi che femmine di ogni razza.

Gli Elfi non stabiliscono un legame matrimoniale con il compagno o la compagna, e spesso vivono in tre – quattro nella stessa abitazione, con la possibilità di cambiare spesso partner.

Descrizione fisica e cultura

Gli Elfi sono alti, esili, e la loro bellezza li rende la razza più carismatica dell'intero mondo.

Abili arcieri, padroneggiano la magia e la manipolano per i loro scopi.

Considerati da molti i figli degli dei, sono immuni alle malattie ed ai veleni.

Esistono quattro tribù di Elfi.

Elfi Argentei

Gli elfi argentei sono considerati la razza più pura tra tutte quelle del pianeta. Abili guaritori, la loro cultura imprime norme e valori elevati ad ogni membro di questa razza, sin dall'infanzia. Si distinguono da altre razze elfiche perché non sono molto portati per il combattimento.

Lingua: Skin, Nelf

Odio: Orchi.

Alleanze: Umani.

Elfi delle Foreste

Gli elfi delle foreste sono socievoli e spiritosi. A dispetto del loro nome, non sempre vivono in foreste, ma nelle grandi città è facile incontrarne molti. Sono molto vanitosi, ma considerati una delle razze più belle esteriormente dal resto degli abitanti del pianeta.

Lingua: Skin, Nelf-dar

Odio: Nani.

Alleanze: Halfling.

Elfi dei Deserti

Le loro origini sono le stesse degli Elfi delle foreste, ma per fuggire ad una persecuzione che imperversava nel passato, a causa di guerre tra tribù e clan, si sono rifugiati nel deserto, ai margini del quale vivono tutt'ora in tribù di nomadi ed esploratori.

Lingua: Skin, Nelf-rho

Odio: Minotauri Neri.

Alleanze: Nebraldan Valik.

Elfi Oscuri

Sono un popolo schivo che vive prevalentemente nel sottosuolo o nelle caverne.

Violenti e ribelli, sono tra le razze più disprezzate di tutto il pianeta per i loro atteggiamenti arroganti e volgari.

Lingua: Skin, Nelf-hal

Odio: Tutte le altre razze di Elfi.

Alleanze: Minotauri Neri, Goblin.

Caratteristiche

Ogni personaggio è definito da alcuni attributi, chiamati caratteristiche e abilità.

Le caratteristiche descrivono dal punto di vista fisico e mentale il Pg., mentre le abilità indicano le sue capacità particolari. Il massimo raggiungibile in una caratteristica è 100, mentre per le abilità è 50.

Forza: è la forza fisica del personaggio, la capacità di sollevare oggetti e viene utilizzata durante in combattimenti con armi pesanti.

Destrezza: è la velocità fisica del personaggio, la capacità di nuotare, salvare, correre e cavalcare.

Costituzione: la prestantza fisica, la massa muscolare, l'altezza e il peso.

Intelligenza: il quoziente intellettuale del personaggio, la sua capacità di ragionare e di apprendere.

Carisma: la capacità di parlare in modo convincente, creando rispetto e ammirazione per la propria persona. Anche la capacità di comandare.

Spirito: lo spirito è la forza interiore del personaggio, che può essere impiegata in molti modi; c'è chi la sfrutta per padroneggiare la magia, altri per migliorare le tecniche di combattimento o la propria fede.

Cinque Sensi: questa caratteristica rappresenta i cinque sensi del personaggio, vista, udito, olfatto, gusto e tatto.

Ogni razza ha una "media" di valori in queste caratteristiche (più o meno rappresentante una persona poco sopra la media in quel campo), e un massimo punteggio, raggiungibile con l'esperienza.

Per stabilire il valore iniziale di ogni caratteristica, bisogna scegliere la razza, e tirare 1D10 per ogni voce, confrontando il risultato con le varie tabelle.

Umani:

Caratteristica	1	2-3-4	5-6-7-8	9	10
Forza	25	30	40	50	55
Costituzione	35	40	50	60	65
Destrezza	25	30	40	50	55
Intelligenza	35	40	50	60	65
Carisma	35	40	50	60	65
Spirito	35	40	50	60	65
Cinque Sensi	25	30	40	50	55

Elfi:

Caratteristica	1	2-3-4	5-6-7-8	9	10
Forza	25	30	40	50	55
Costituzione	25	30	40	50	55
Destrezza	45	50	60	70	75
Intelligenza	45	50	60	70	75
Carisma	45	50	60	70	75
Spirito	45	50	60	70	75
Cinque Sensi	50	55	65	75	80

Orchi:

Caratteristica	1	2-3-4	5-6-7-8	9	10
Forza	50	55	65	75	80
Costituzione	55	60	70	80	85
Destrezza	15	20	30	40	45
Intelligenza	10	15	25	35	40
Carisma	10	15	25	35	40
Spirito	15	20	30	40	45
Cinque Sensi	25	30	40	50	55

Goblin:

Caratteristica	1	2-3-4	5-6-7-8	9	10
Forza	15	20	30	40	45
Costituzione	15	20	30	40	45
Destrezza	35	40	50	60	65
Intelligenza	35	40	50	60	65
Carisma	20	25	35	45	50
Spirito	35	40	50	60	65
Cinque Sensi	35	40	50	60	65

Nani:

Caratteristica	1	2-3-4	5-6-7-8	9	10
Forza	40	45	55	65	70
Costituzione	40	45	55	65	70
Destrezza	25	30	40	50	55
Intelligenza	15	20	30	40	45
Carisma	25	30	40	50	55
Spirito	25	30	40	50	55
Cinque Sensi	20	25	35	45	50

Nebraldan:

Caratteristica	1	2-3-4	5-6-7-8	9	10
Forza	35	40	50	60	65
Costituzione	45	50	60	70	75
Destrezza	35	40	50	60	65
Intelligenza	15	20	30	40	45
Carisma	25	30	40	50	55
Spirito	25	30	40	50	55
Cinque Sensi	45	50	60	70	75

Minotauri:

Caratteristica	1	2-3-4	5-6-7-8	9	10
Forza	45	50	60	70	75
Costituzione	40	45	55	65	70
Destrezza	30	35	45	55	60
Intelligenza	20	25	35	45	50
Carisma	15	20	30	40	45
Spirito	15	20	30	40	45
Cinque Sensi	25	30	40	50	55

Halfling:

Caratteristica	1	2-3-4	5-6-7-8	9	10
Forza	15	20	30	40	45
Costituzione	15	20	30	40	45
Destrezza	45	50	60	70	75
Intelligenza	35	40	50	60	65
Carisma	25	30	40	50	55
Spirito	45	50	60	70	75
Cinque Sensi	25	30	40	50	55

Kaarh:

Caratteristica	1	2-3-4	5-6-7-8	9	10
Forza	20	25	35	45	50
Costituzione	25	30	40	50	55
Destrezza	45	50	60	70	75
Intelligenza	25	30	40	50	55
Carisma	15	20	30	40	45
Spirito	20	25	35	45	50
Cinque Sensi	45	50	60	70	75

Evoluzione del Personaggio

Stabilita la razza e determinate le caratteristiche, bisogna tirare 1d100 sulle tre tabelle sottostanti, per determinare gli avvenimenti durante la vita del Pg. prima di cominciare la cerca dei favolosi oggetti unici.

Le tre tabelle rappresentano la nascita, l'infanzia e la gioventù del personaggio, sino ad arrivare all'età adulta.

Se si intende creare un Pg. più giovane, o un bambino, bisogna eliminare una o più tabelle.

Le parole in *corsivo* rappresentano i bonus o le penalità guadagnate. Le caratteristiche sono precedute da un numero, le abilità hanno il numero tra parentesi.

Tabella della nascita

- 1-5** Ambidestro: puoi utilizzare la mano sinistra o la destra indistintamente
- 6-10** Intelligenza superiore: sei nato con un'intelligenza superiore alla media. *+10 Intelligenza*
- 11-15** Fascino: la tua bellezza è molto superiore alla media. *Fascino (30)*
- 16-20** Equilibrio: riesci a mantenere l'equilibrio anche in circostanza precarie. *+5 Destrezza*
- 21-25** Mira: una grande mira e dei grandi riflessi. *Mira (10)*
- 26-30** Olfatto Eccezionale: le tue capacità olfattive sono superiori alla norma. *Percezione (10)*
- 31-35** Vista notturna: puoi vedere al buio.
- 36-40** Immunità al Veleno: riesci ad ingerire veleni mortali senza conseguenze. *Resistenza al Veleno (30)*
- 41-45** Attitudine alla Magia: sei predisposto per l'utilizzo della Magia. *Lanciare Incantesimi (20)*.
- 46-50** Pelle coriacea: la tua pelle è più spessa della normalità. *+5 Costituzione*
- 51-55** Resistenza al dolore: la tua soglia di sopportazione è insolitamente alta. *Resistenza al Dolore (15)*
- 56-60** Voce suadente: la vostra voce è in grado di ammaliare i vostri uditori. *Fascino (10)*
- 61-65** Determinazione: siete sempre decisi ad andare fino in fondo, costi quel che costi. *Coraggio (10)*
- 66-70** Albinismo: la vostra pelle è pallida, i capelli e gli occhi rossi.
- 71-75** Balbuzie: siete balbuzienti e non riuscite ad esprimervi in modo chiaro.
- 76-80** Cecità: siete nati ciechi, e non potete vedere nulla. In compenso i vostri sensi sono molto superiori alla norma. *-30 Destrezza, Percezione (50)*
- 81-85** Gigantismo: questa malattia vi rende più "grossi" della media della vostra razza. Puoi utilizzare le armi e le corazze di una taglia superiore a quella della tua razza. *+20 Costituzione*
- 86-90** Nanismo: questa malattia vi rende più "piccoli" della media della vostra razza. Puoi utilizzare le armi e le corazze di una taglia inferiore a quella della tua razza. *-10 Costituzione*
- 91-95** Mutismo: nati muti, non potete esprimervi con le parole.
- 96+** Nessun avvenimento particolare.

Tabella degli avvenimenti durante l'infanzia

- 1-5** Affinità con gli animali: potete percepire i sentimenti degli animali, ed essi si fidano di voi. *Affinità animale (10)*.
- 6-10** Alfabetizzato: il personaggio sa leggere e scrivere qualunque sia il suo ceto sociale.
- 11-15** Talento Musicale: avete imparato a suonare uno strumento, e vi siete dimostrati un talento. *Musica (10)*
- 16-20** Evirazione / Frigidità: avete perso la virilità o la sensualità, e non potete più avere rapporti sessuali.
- 21-25** Braccio amputato: per un incidente avete perso un braccio. *-10 Forza*
- 26-30** Zoppicare: siete rimasto zoppo, cadendo da una cavalcatura. *-10 Destrezza*
- 31-35** Abilità con le armi: siete stato istruito nell'uso delle più comuni armi. *Armi xxxx (a scelta del giocatore) (10)*
- 36-40** Forte Fede: cresciuto in un convento, avete accresciuto la vostra fede enormemente. *Preghiera (10)*
- 41-45** Codardia: a causa di un trauma avete sviluppato una paura per tutto.
- 46-50** Sadismo: provate gusto nel commettere atrocità e nel vedere la sofferenza della vittima.
- 51-55** Doppia Personalità: avete due caratteri completamente diversi. A volte siete coraggiosi, altre volte molto paurosi.
- 56-60** Ingenuità: siete ingenuo, e non sospettate mai degli altri. *-10 Intelligenza*
- 61-65** Impulsività: siete molto impulsivo, e non riuscite a resistere alle provocazioni.
- 66-70** Timidezza: la vostra timidezza vi impedisce di parlare e agire in maniera sicura.
- 71-75** Abilità nel mentire: siete molto bravo a mentire e raggirare le altre persone. *Raggirare (10)*
- 76-80** Fisico ultra sviluppato: siete dei fanatici del vostro fisico, e vi allenate costantemente. *+10 Forza*
- 81-85** Odio: avete sviluppato un odio acceso per tutti gli esemplari di altre razze, e siete disposti a collaborare con loro solo in caso di necessità.
- 86-90** Glabro: siete completamente senza peli, comprese le ciglia e i capelli.
- 91-95** Gamba amputata: per un incidente avete perso una gamba. *-20 Destrezza*
- 96+** Perdita di un occhio: per un incidente avete perso un occhio.

Tabella delle abilità apprese durante la giovinezza

- 1-5** Cavalcare: sapete cavalcare qualunque animale e anche su terreni difficili o in battaglia. *Cavalcare (10)*
- 6-10** Falegnameria: sapete lavorare il legno. *Lavorare il legno (10)*
- 11-15** Maniscalco: sapete lavorare il ferro e riparare armature o armi. *Lavorare il ferro (10)*
- 16-20** Oreficeria: sapete stimare correttamente la purezza e il valore delle gemme. Sapete lavorare i metalli preziosi. *Lavorare l'oro (10)*
- 21-25** Dipingere: sapete riprodurre perfettamente sulla tela ciò che vedete o immaginate. *Dipingere (10)*
- 26-30** Improvvisare: si tratta della capacità di improvvisare storie o scuse, senza contraddirvi. *Improvvisare (10)*
- 31-35** Nuotare: avete imparato a nuotare. *Nuotare (10)*
- 36-40** Iniziativa: in un duello (e non nei tipi normali di combattimento), avete -3 ai tempi di reazione.
- 41-45** Lingua dei segni: sei in grado di comunicare a gesti con chiunque conosca tale lingua. *Lingua dei Segni (10)*
- 46-50** Lingue antiche: sei in grado di leggere iscrizioni antiche e ormai non più utilizzate. *Lingue Antiche (10)*
- 51-55** Pronto Soccorso: permette di curare ferite leggere e di diagnosticare malattie. Non può essere eseguito su se stessi. *Pronto Soccorso (10)*
- 56-60** Navigare: sapete dirigere un'imbarcazione, seguendo le stelle e i venti. *Navigare (10)*
- 61-65** Seguire Tracce: siete in grado di seguire le tracce di animali e persone, anche a distanza di giorni. *Seguire Tracce (10)*
- 66-70** Erboristeria: sei un vero esperto in quanto ad erboristeria e conoscenza delle erbe. *Erboristeria (10)*
- 71-75** Strategie militari: avete la conoscenza e la leadership adatta alla conduzione di un esercito in battaglia. *Strategie Militari (10)*
- 76-80** Guerriero Imbattibile: siete un valoroso guerriero e combattente, e sapete destreggiarvi in combattimento come nessun altro. *Armi xxxxx (a scelta del giocatore) (20)*.
- 81-85** Abilità Furtive: la capacità di borseggiare e scassinare. *Scassinare (5), Borseggiare (5)*.
- 86-90** Travestirsi: siete in grado di prendere le sembianze di un'altra persona della vostra stessa razza ingannando chiunque. Siete anche capaci di imitare la sua voce e i modi di fare. *Travestirsi (10)*
- 91-95** Comandare: è l'abilità di infondere coraggio in chi combatte al vostro fianco. *Leadership (10)*
- 96+** Nessuna abilità.

Altre statistiche

Bisogna adesso determinare le altre statistiche che compongono il Pg.

Ceto sociale e Reputazione: Per determinarle, utilizzare la tabella di riferimento.

Tiro D%	Ceto sociale	Reputazione	Leggere e Scrivere	Omjr Iniziali
01-50	Mendicante	6	No	12
51-70	Plebeo	7	No	20
71-85	Popolano	8	Sì (5)	40
86-95-	Borghese	9	Sì (10)	50
96-100	Nobile	10	Sì (20)	70

Tempi di Reazione: E' un valore che rappresenta la velocità con la quale il personaggio regisce nelle situazioni di stress (come un combattimento). Dipende dalla Destrezza, e più il valore è basso più il personaggio risulta reattivo e veloce.

Destrezza del Pg	Tempi di reazione
01-25	5
26-45	4
46-70	3
71-85	2
86+	1

Livello di Odio: Scegliendo la razza del personaggio si determina anche il suo odio razziale. Ma questo odio può variare a seconda della persona. Per determinare il livello di odio del Pg. utilizzare la tabella sottostante.

1D6	Livello di odio
1	basso
2-5	medio
6	alto

Ingombro Trasportabile: Rappresenta quanti oggetti può trasportare il personaggio. Gli oggetti indossati ingombrano la metà. Se l'ingombro trasportato supera il limite, ogni punto in esubero va sottratto alla Destrezza. L'ingombro trasportabile si calcola moltiplicando la Costituzione del Pg. per 2.

Resistenza ai Danni (RD):

Rappresenta la protezione naturale del personaggio ai danni fisici. Dipende dalla Razza e dalla Costituzione. Può inoltre essere incrementata con l'utilizzo delle armature e protezioni varie.

Umani

Costituzione	01-50	51-70	71+
RD	4	5	6

Elfi

Costituzione	01-50	51-70	71+
RD	2	3	4

Orchi

Costituzione	01-50	51-70	71+
RD	7	8	9

Goblin

Costituzione	01-50	51-70	71+
RD	1	2	3

Nani

Costituzione	01-50	51-70	71+
RD	5	6	7

Nebraldan

Costituzione	01-50	51-70	71+
RD	6	7	8

Minotauri

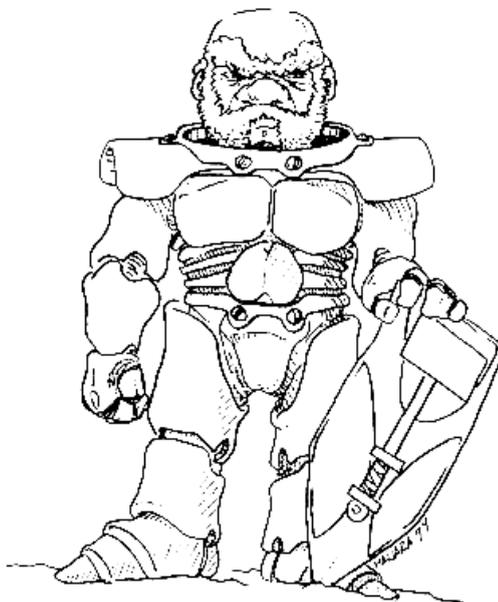
Costituzione	01-50	51-70	71+
RD	6	7	8

Halfling

Costituzione	01-50	51-70	71+
RD	2	3	4

Kaarth

Costituzione	01-50	51-70	71+
RD	3	4	5



PROFESSIONE

Infine bisogna scegliere la professione del Pg., dalla quale derivano le sue principali abilità, le sue conoscenze e le sue attitudini.

Le carriere disponibili sono:

- Guerriero
- Paladino
- Ranger
- Girovago
- Chierico
- Druido
- Stregone
- Elementalista
- Negromante

GUERRIERO: E' un mercenario, a disposizione di chi offre di più. Lavora per soldi e non ama legarsi perennemente a gruppi o fazioni politiche. Esperto combattente, è abile nell'utilizzo di tutte le armi, e nelle tattiche di guerra.
Abilità: Armi xxxxx (a scelta del giocatore) (20), Armi da tiro (10), Armi da lancio (10).

PALADINO: Appartenente alla guardia scelta Imperiale, il Paladino, giura fedeltà all'Imperatore, e a lui ubbidirà sempre ciecamente. E' inoltre fedele agli dei, dai quali riceve aiuto e protezione, se richiesti in preghiera. Un Paladino ha il dovere di Proteggere i più deboli e di distruggere il male, in qualunque sua incarnazione.
Abilità: Armi xxxxx (a scelta del giocatore) (20), Preghiera (10), Erboristeria (5), Protezione dagli Incantesimi (5)

RANGER: Anche il Ranger è al servizio dell'Impero, come guardaboschi e cacciatore. Esperto conoscitore della Flora e della Fauna del pianeta, sa orientarsi e sopravvivere anche in ambienti ostili.
Abilità: Seguire Tracce (10), Orientamento (10), Nuotare (10), Erboristeria (10).

GIROVAGO: Nomade che erra di città in città, vivendo alla giornata. Abile nel furto e nel raggirare, non è raro che si trovi invischiato anche in attività illegali.
Abilità: Borseggiare (10), Scassinare (10), Raggirare (10), Nascondersi (10).

CHIERICO: Sacerdote guerriero, appartiene all'Ordine del Serpente, antica setta ormai al servizio dell'Imperatore. Trae la sua forza sia mistica che combattiva dagli dei che, similmente a come accade per il Paladino, lo aiutano e proteggono, esaudendo le sue preghiere.
Abilità: Preghiera (10), Esorcizzare (10), Pronto Soccorso (10), Erboristeria (10).

DRUIDO: Il Druido è un Ex - Chierico che ha abbandonato l'Ordine del Serpente per vivere come eremita nella foresta, senza più rendere conto a nessuno delle sue azioni. Ha appreso i grandi segreti dell'erboristeria e dell'alchimia, sconosciuti anche ai più abili scienziati e ricercatori. Trae il suo potere da un sacro Totem, nel quale è racchiuso lo spirito di un animale.
Abilità: Erboristeria (10), Affinità Animale (10), Seguire Tracce (10), Orientamento (10).

STREGONE: Eretico studioso delle antiche arti arcane, è un potente utilizzatore della magia, in tutte le sue forme. Un tempo perseguitato dall'Impero, ultimamente, anche per comodità (avere contro un intero ordine di stregoni non fa piacere a nessuno, neppure all'Imperatore), le attività degli stregoni vengono "sopportate" dai nobili e ignorate dalla legge.
Abilità: Lanciare Incantesimi (10), Percezione del Magico (10), Protezione dagli Incantesimi (10), Incidere Rune (10).

ELEMENTALISTA: Un tipo particolare di stregone che si specializza sull'utilizzo dei quattro elementi per accrescere il proprio potere magico. Un elementalista può lanciare un incantesimo soltanto in presenza dell'elemento implicato.
Abilità: Lanciare Incantesimi (10), Erboristeria (10), Protezione dagli Incantesimi (10), Incidere Rune (10)

NEGROMANTE: Il Signore dei morti. Il Negromante domina e soggioga i morti e gli spiriti vagabondi sulla terra per ottenere potere e forza. In netto contrasto con l'Ordine del Serpente, i Negromanti non possono esercitare liberamente le loro attività, poiché sono considerate illegali dalla legge Imperiale e punibili con la morte.
Abilità: Lanciare Incantesimi (20), Percezione del Magico (10), Incidere Rune (10).

CAPITOLO II: Le Abilità.

Le abilità (come già detto), rappresentano ciò che il Pg. sa fare, le sue conoscenze. Il numero di abilità è praticamente infinito, ma di seguito vengono elencate le più comuni.

Inoltre, ogni Game Master può inventare abilità a suo piacimento, semplicemente determinando da quale caratteristica dipende.

Nome Abilità	Caratteristica	Spiegazione
Affinità Animale	INT	La capacità di percepire le emozioni degli animali, saper comunicare con loro, pur non comprendendo la loro lingua.
Armi a due mani	FO	La capacità di brandire le armi a due mani.
Armi con asta	DE	La capacità di utilizzare le lance e le armi con asta lunga.
Armi contundenti	FO	La capacità di utilizzare le armi contundenti.
Armi da lancio	FO	La capacità di utilizzare le armi da lancio.
Armi da taglio	DE	La capacità di brandire le armi da taglio.
Armi da tiro	DE	La capacità di utilizzare le armi da tiro.
Ascoltare	5S	Permette di utilizzare il proprio udito per ascoltare anche i suoni più lontani.
Borseggiare	DE	L'abilità di saper rubare.
Coraggio	INT	La capacità di non cedere alla paura.
Dipingere	INT	Saper dipingere.
Erboristeria	INT	Conoscere le erbe, e i loro utilizzi.
Esorcizzare	SP	Scacciare il male e i non morti.
Fascino	CA	Saper ammaliare col proprio aspetto e i propri modi di fare una persona del sesso opposto.
Improvvisare	CA	Improvvisare un discorso, senza contraddirsi.
Incidere Rune	SP	Saper incidere le rune, simboli sacri dai magici poteri.
Lanciare Incantesimi	SP	La capacità di manipolare il potere magico.
Lavorare il	INT	Scegliere un materiale; il Pg. sa lavorare il materiale scelto, e ottenere con esso utensili o gioielli.
Leadership	CA	L'abilità di comandare.
Leggere e Scrivere	INT	Saper leggere e scrivere correttamente nello Skin
Lingua dei Segni	INT	Saper comunicare con i gesti.
Lingue Antiche	INT	La conoscenza delle lingue antiche e ormai dimenticate.
Mira	INT	Permette di mirare anche ad un bersaglio in movimento.
Musica	INT	Senso musicale e canoro.
Nascondersi	INT	Sapersi nascondere e mimetizzare.
Navigare	INT	Conoscere le rotte e le correnti.
Nuotare	CO	Permette di nuotare in acque agitate.
Orientamento	INT	La capacità di orientarsi in un luogo mai visitato, sfruttando le stelle, il muschio e il vento.
Osservare	5S	Il personaggio cerca di cogliere particolari anche minimi.
Percezione	5S	Percepire suoni e immagini.
Percezione del Magico	SP	La capacità di percepire fonti magiche.
Preghiera	SP	La capacità di invocare gli dei, affinché esaudiscano un desiderio.
Pronto Soccorso	INT	Riuscire a prestare soccorso a persone ferite anche gravemente.
Protezione dagli Incantesimi	SP	Protegge dagli incantesimi annullandone gli effetti o dimezzando i danni inflitti; può essere utilizzata solo su incantesimi diretti verso il Pg.; non funziona sugli incantesimi che hanno effetto in un'area.
Raggirare	CA	Convincere e imporre il proprio pensiero.
Resistenza al caldo	CO	Permette di resistere al caldo.
Resistenza al freddo	CO	Permette di resistere al freddo.
Resistenza al veleno	CO	Permette di resistere al veleno.
Resistenza la dolore	CO	Permette di resistere al dolore.
Scassinare	DE	Saper scassinare ogni tipo di serratura.
Seguire tracce	INT	Permette di distinguere le tracce lasciate anche tre giorni prima, da cavalcature o persone.
Strategie Militari	INT	La conoscenza delle strategie militari.
Travestirsi	INT	Riuscire a prendere le sembianze di un'altra persona.

CAPITOLO III: Le Regole.

Esistono poche regole, fondamentali per lo svolgimento corretto e realistico del gioco, ma anche per tenere alto il divertimento (che poi è la cosa più importante).

Segue ora una descrizione accurata di ogni regola.

Test sulle caratteristiche e sulle abilità.

La prima regola, serve per stabilire se quando un personaggio intraprende un'azione difficile, riesce o meno nel suo intento.

Per fare questo deve superare un test sull'abilità più appropriata; se non possiede l'abilità specifica, può utilizzare la caratteristica corrispondente.

Per riuscire nella prova deve tirare 1d100, e ottenere un risultato pari o inferiore al valore della caratteristica + l'abilità; altrimenti il test è fallito e l'azione non avrà il risultato sperato.

In questo caso il risultato 00 coi dadi è da considerarsi pari a 100.

Il Game Master può decidere di applicare un modificatore al tiro del giocatore (es. -10, -50...), se valuta che l'azione intrapresa è davvero difficile che abbia un esito favorevole (es. combattere al buio, nuotare con un'armatura indosso).

Il Combattimento

La seconda regola riguarda il combattimento, uno dei momenti più drammatici del gioco.

Ordine di attacco

Una buona partita deve comprendere almeno uno o due combattimenti tosti, per ravvivare la tensione tra i giocatori.

L'ordine di azione, in un combattimento, è stabilito dai TEMPI DI REAZIONE di ogni personaggio (giocante o non giocante). Chi possiede i tempi di reazione minore attacca per primo.

Il concetto di tempi di reazione, è un po' complesso, ma permette di simulare combattimenti molto realistici; per capire, bisogna considerare ogni unità dei TdR come un secondo che passa. Avere quindi 8 TdR significa che tra un colpo e l'altro passano 8 secondi.

Se il mio avversario ha 3 TdR, allora potrà attaccarmi due volte prima che io possa reagire (3+3=6, mentre io agisco all'ottavo secondo). Quando scorrerà l'ottavo secondo attaccherò infine io.

Nel caso due o più giocatori abbiano lo stesso TdR, i loro colpi verranno considerati contemporanei, quindi anche se il mio avversario ha inferto un colpo mortale, potrò reagire comunque, per simulare un attacco contemporaneo.

E' possibili anche rallentare una propria azione, decidendo di perdere il diritto di agire prima di altri (es. se il mio personaggio possiede 5 TdR, ma voglio farlo agire dopo il mio avversario, che ha 7 TdR, posso decidere di ritardare l'azione fino all'ottavo secondo):

E' possibile anche parare un colpo diretto verso di noi, dichiarando che si vuole parare, invece di attaccare. Può parare solo chi possiede TdR minori o uguali all'avversario; se i TdR sono inferiori, per parare si dovrà ritardare l'azione. La dichiarazione esatta sarà dunque "preparo la parata", che verrà effettuata nel secondo nel quale avviene l'attacco dell'avversario.

Quando tutti i Personaggi hanno agito, secondo i loro TdR (o secondo i loro TdR rallentati), finisce il turno e si ricomincia.

Attacco

Stabilito l'ordine di azione, il giocatore che attacca tira 1D100 e lo somma al bonus della propria forza (o destrezza, in base all'arma che utilizza) e all'eventuale abilità di combattimento.

Utilizzando la tabella sottostante si determina il LIVELLO dell'attacco.

Bonus caratteristica d'attacco (forza / destrezza)

Caratteristica	Bonus
01-40	---
41-60	+10
61-70	+15
71-80	+20
81-90	+25
91-100	+30

Livelli d'attacco

1	01-50
2	51-70
3	71-90
4	91-110
5	111-130
6	131-150
7	151-170
8	171-190
9	191-200
10	201+

Se l'avversario ha dichiarato la parata, tirerà i dadi alla stessa maniera (sommando quindi gli eventuali bonus) e determinerà il livello della parata. Se è pari o superiore all'attacco, il colpo è stato parato, altrimenti bisogna calcolare i danni.

Danni

Per calcolare i danni inflitti bisogna innanzi tutto controllare i dadi lanciati. Ogni arma, infatti, ha una percentuale diversa di infliggere un COLPO MAGISTRALE, raddoppiando quindi il danno. Il danno è dato dal Lv dell'attacco + il danno dell'arma (un numero fisso), per due se si è effettuato un Colpo Magistrale.

Questo valore va confrontato con la RD totale (quindi comprensiva dei bonus dell'armatura indossata).

Il danni in eccesso rispetto alla RD vanno confrontati con la tabella seguente:

Danni in eccesso	Condizione	Conseguenze
1-4	Stordito	-10 ai tiri, per 2d6 di turni
5-10	Ferito	-20 ai tiri
11-15	Ferito Grave	-30 ai tiri, morte in 2d8 di turni
16-20	Paralizzato	Impossibilitato ad agire, morte in 1d6 di turni
21+	Ferito Mortalmente	Morto

Se si indossa l'armatura e i danni superano la RD totale, la RD dell'armatura scenderà di 1.

Se un personaggio è già Ferito e viene Ferito di nuovo, diventa Ferito Grave. Un personaggio Ferito Grave che viene Ferito di nuovo, diventa Paralizzato e così via.

Cura delle Ferite e Fatica

Tutti i personaggi sopravvissuti ad un combattimento devono annerire una casella nel diagramma della fatica.

La fatica di recupera dormendo (2 caselle per ogni ora di sonno).

Le ferite invece rimangono fino a quando il personaggio non viene curato.

Le ferite normali si cicatrizzano in 1d8 di ore, trascorse le quali il personaggio torna alla condizione normale.

Le ferite più gravi portano in poco tempo alla morte, per dissanguamento. Vanno curate al più presto con incantesimi o pozioni.

Il Duello

Durante il medioevo non era insolito vedere due cavalieri sfidarsi a duello.

Il duello è un tipo particolare di combattimento, perché vieta l'uso della magia e si può utilizzare una sola arma.

Se un PnG. sfida a duello un Pg., questi è obbligato ad accettarlo, o la sua reputazione scenderà di 2 punti.

Vincere un duello, invece, significa accrescere la reputazione di un punto.

La reputazione

La reputazione di un personaggio è importante, in quanto influisce su come i PnG si comportano in sua presenza. In più, influisce sulla reputazione generale del gruppo, che è una media della reputazione di tutti i giocatori.

Più la reputazione è alta, più un personaggio è ben visto e sarà facile per lui avere rapporti sociali.

Più la reputazione è bassa e più la gente cercherà di evitare ogni contatto con lui.

La reputazione ha effetto anche sui prezzi della merce che i Pg. vogliono acquistare.

La reputazione sale ogni volta che i personaggi intraprendono un'azione giusta, corretta e leale, mentre scende per ogni infamata compiuta (come uccidere un personaggio disarmato o derubare un compagno durante il sonno).

La tabella che segue, indica come va considerato il valore numerico della reputazione:

3 o -	reputazione pessima, alla stregua di un assassino
4-6	reputazione macchiata da qualche reato commesso
7-9	reputazione media
10-13	reputazione nobile, sempre ben visto da tutti
14-19	reputazione eroica
20 o +	reputazione immacolata, alla stregua di un santo

Aumentare le caratteristiche e acquisire nuove abilità

Col passare del tempo, abilità e caratteristiche del Pg. aumenteranno, rendendolo più forte.

Ogni volta che si intraprende un test su una caratteristica o abilità, o si lanciano i dadi per combattere, assieme al D% bisogna tirare 1D6. Se la prova riesce (o il colpo va a segno e ferisce), e col D6 si ottiene 6, la caratteristica o l'abilità salirà di 1 punto.

Se si effettua una prova su un'abilità non ancora posseduta (es. il Pg. prova a superare un test su "cavalcare" senza possedere tale abilità), e si ottiene 6 col D6, l'abilità viene acquisita automaticamente col valore di 1.

CAPITOLO IV: La magia.

L'argomento della magia e delle abilità arcane verrà trattato meglio nel terzo volume di Anthara. In questo capitolo si accenneranno solo le regole principali riguardanti tale argomento e verranno riportati gli incantesimi e le preghiere più comuni.

Lo spirito di un personaggio permette svariati approcci alle arti arcane, a seconda della mentalità con la quale ci si avvicina al mondo dell'ancestrale e dell'occulto.

In generale, solo i personaggi appartenenti ad una delle sei professioni elencate più avanti hanno accesso diretto a tali abilità magiche.

Queste professioni sono chierico, paladino, druido (preghiere), stregone, elementalista e negromante (incantesimi).

La magia di Anthara si può quindi dividere in due grandi classi: mistica e arcana.

In termini di gioco, per pronunciare un incantesimo mistico bisogna effettuare un test sulla Preghiera, mentre per un incantesimo ancestrale, su Lanciare Incantesimi. Sia che la prova abbia esito positivo o negativo, bisogna annerire un numero di caselle nel diagramma della fatica pari a quello indicato nella descrizione dell'incantesimo stesso.

In generale, un chierico, un paladino e un druido appena creato conosce quattro preghiere, mentre un mago (elementalista, stregone o negromante) appena creato conosce solo due incantesimi.

Sia le preghiere che gli incantesimi possono essere scelti dal giocatore o assegnate dal Game Master.

Chi subisce un incantesimo ha diritto ad una prova di resistenza gli incantesimi per dimezzare il danno o annullarne l'effetto. Gli incantesimi che infliggono danni vanno confrontati solamente con l'RD del personaggio, senza contare i modificatori dovuti all'armatura o ad altre protezioni.

INCANTESIMI DEGLI ELEMENTALISTI

Nome	Effetto	Fatica
<i>Acqua in sangue</i>	Tramuta un corso d'acqua in sangue, avvelenando tutto ciò che vi nuotava o viveva all'interno.	3
<i>Fulmine Sacro</i>	Scaglia un fulmine contro un solo avversario, causando 2d6+2 di danno, raddoppiato se il nemico è un Demone	4
<i>Fuoco fatuo</i>	Una piccola fiamma colpisce l'avversario, e penetra dentro di lui; la fiamma infligge 1d6 di danni per turno, fino a quando qualcuno non annulla l'incantesimo o il bersaglio non muore	3
<i>Galleggiare</i>	Permette ad un corpo di qualunque materia e peso di galleggiare sui liquidi. Durata 3 ore.	1
<i>Geo Sfera</i>	Crea una sfera di terra che infligge 4d6 ad un bersaglio nel raggio di 9 m	2
<i>Ghiaccio Letale</i>	Congela l'acqua presente nel corpo di un avversario, uccidendolo all'istante.	5
<i>Gli Artigli del Vento</i>	Dalla mano del Pg. scaturisce un forte spostamento d'aria che colpisce un bersaglio infliggendo 2d10+5 di danno	5
<i>Manto di Nebbia</i>	Rende il Pg. invisibile. La durata dell'incantesimo è 3 ore, ma la stregoneria viene spezzata se il personaggio parla o attacca	2
<i>Muro di fuoco</i>	Crea un muro di 1x1x0,2 m di fuoco, del quale un'estremità deve poggiare su una superficie solida	3
<i>Nuvola Velenosa</i>	Una fitta nube tossica invade un'area di 6x6 m, infliggendo a chi fallisce un test sulla resistenza, 1d6 di danno. Durata della nube 1d6 di turni	
<i>Resistenza al fuoco</i>	Per 1d6 di turni non puoi essere danneggiato dal fuoco	3
<i>Respirare sott'acqua</i>	Permette di respirare sott'acqua per 2d6 di turni	1
<i>Sfera di fuoco</i>	Crea una piccola sfera di fuoco che infligge 2d6 di danno ad un bersaglio a max. 3 m di distanza	2
<i>Tranquillità</i>	Nessun personaggio (compreso il Pg.) può pronunciare incantesimi per 1 ora, nel raggio di 12 m. Tutti gli incantesimi attivi vengono annullati e le armi e gli oggetti magici perdono temporaneamente i loro poteri	3
<i>Trappola Rampicante</i>	Intrappola un bersaglio tra rampicanti forti e legnosi. Per divincolarsi, bisogna tagliarli (ci vogliono 2d6 di turni).	1
<i>Tremore</i>	Il Pg. causa un violento terremoto che distrugge qualunque cosa nel raggio di 3 Km, spaccando la superficie terrestre in diversi punti	4
<i>Voce del Mare</i>	La possente voce del mare sussurra all'orecchio dell'eroe che la invoca la risposta ad un qualunque quesito.	2
<i>Volo</i>	Permette al personaggio di volare per 2d6 di turni	1

INCANTESIMI DEGLI STREGONI

Nome	Effetto	Fatica
<i>Blocca Persona</i>	Blocca un bersaglio toccato dal Pg. per 2d6 di turni	2
<i>Canto del dolore</i>	Infligge 2d6 di PV a tutte le creature nel raggio di 6 m.	3
<i>Corazza della Luce</i>	Protegge un personaggio con una potente corazza di luce per 6 turni. +15 alla RD.	4
<i>Fantasma</i>	Con un gioco di luci, il PG. crea un grosso leone dai denti a sciabola, in grado di spaventare le creature meno intelligenti (INT < 30).	2
<i>Ferma Tempo</i>	Blocca il tempo per 2d6 di turni. Il Pg. è l'unico che può agire	5
<i>Ferma Tempo Focale</i>	Ferma un solo bersaglio per 1d6 di turni.	3
<i>Globo di Luce</i>	Un potente globo di luce colpisce un bersaglio infliggendo 4d6 di danno. Il bersaglio non deve trovarsi a più di 6 m di distanza dal personaggio.	4
<i>Invisibilità</i>	Rende invisibile il Pg. per 2d6 di turni	3
<i>Luce Improvvisa</i>	Crea un lampo di luce improvvisa che acceca per 2d6 turni tutti i personaggi che nel raggio di 6 m falliscono un test sulla resistenza	2
<i>Ombra</i>	Nasconde il Pg. Tra le ombre e lo rende invisibile fino a quando resta fermo	1
<i>Paralisi</i>	Paralizza per 3d6 di turni un bersaglio nel raggio di 6 m	3
<i>Portale</i>	Apri una porta di energia che trasporta chi la attraversa nel luogo stabilito dal mago; il luogo deve trovarsi nel raggio di 15 Km e il portale dura 2d6 di turni.	5
<i>Risucchio dell'anima</i>	Il mago focalizza con la mente un avversario al quale risucchierà 2d6 di punti tra le caratteristiche. Questi punti potranno essere immagazzinati in una sfera magica, che se scagliata infliggerà tanti danno quanti punti sono immagazzinati al suo interno.	5
<i>Teletrasporto</i>	Teletrasporta il personaggio e tutto il suo equipaggiamento a 5 Km di distanza	3
<i>Velocità</i>	Diminuisce di 4 i TdR di un personaggio per 1D6 di turni.	2
<i>Visione</i>	Permette allo stregone di visualizzare nella propria mente un luogo nominato. Durata 1D6 di turni	2
<i>Volo</i>	Permette allo stregone di volare per 2d6 di turni.	1

INCANTESIMI DEI NEGROMANTI

Nome	Effetto	Fatica
<i>Artiglio del male</i>	+30 al Bonus attacco della Forza, +5 al danno; durata 1d8 di turni.	3
<i>Evocazione di Spettri</i>	Lo stregone evoca 1d6 di spettri che saranno al suo servizio. RD 15	4
<i>Globo Oscuro</i>	Un potente globo nero colpisce un bersaglio, infliggendo 4d6 di danno. Il bersaglio non deve trovarsi a più di 7m di distanza dallo stregone.	4
<i>Immagini illusorie</i>	Vengono create 1d4 immagini con le fattezze dello stregone, che subiscono i danni al suo posto. Ogni volta che un'immagine viene attaccata, viene distrutta.	4
<i>Ipnosi</i>	Il bersaglio viene ipnotizzato e può compiere tre azioni a scelta dello stregone. Può anche suicidarsi.	5
<i>Morte</i>	Lo stregone subisce 2d6 di danni, ma il bersaglio muore all'istante.	5
<i>Muro d'Ombra</i>	La Stanza in cui ci si trova piomba nell'oscurità, ed i nemici non possono attaccare. Oltre al mago che ha lanciato l'incantesimo, solo un altro PG da lui scelto riesce a vedere normalmente in mezzo alle tenebre.	3
<i>Negromanzia</i>	Resuscita un essere morto da non più di due ore. L'individuo ha però -10 a tutte le caratteristiche e abilità	10
<i>Paura</i>	Il bersaglio colpito viene preso da terrore ed è incapace di difendersi dagli attacchi. Al terzo attacco subito, però, si riprende.	2
<i>Veste d'ombra</i>	Si manifesta un velo di oscurità intorno al bersaglio che diventa così invisibile fino a quando non parla o attacca. Dura un'ora.	1

PREGHIERE

Nome	Effetto	Fatica
<i>Benedizione</i>	Dona al Pg un livello aggiuntivo agli attacchi per il prossimo combattimento	1
<i>Cura</i>	Cura le ferite lievi e gravi.	1
<i>Cura Completa</i>	Cura le ferite paralizzanti, annulla gli effetti di un veleno o di una malattia	4
<i>Dissolvi Incantesimo</i>	Annulla un qualunque incantesimo appena lanciato. La fatica è pari a 5+ la fatica necessaria per l'incantesimo annullato.	5+X
<i>Forma Gassosa</i>	Il Pg. assume una forma incorporea, e non può più essere colpito. Durata 4 turni.	3
<i>Mutazione Perenne</i>	Cambia il valore di una caratteristica del bersaglio in modo perenne con quello di un tiro percentuale.	5
<i>Onda Spirituale</i>	Crea un raggio di energia spirituale che infligge 3d6+3 all'avversario.	3
<i>Pace</i>	Impedisce ad un bersaglio di attaccare per 2d6 di turni	4
<i>Pelle in Pietra</i>	Muta la pelle del Pg. in pietra, aumentando la RD di 5 punti per 3d6 di turni, fino alla fine del combattimento.	3
<i>Empatia</i>	Permette di percepire le emozioni di una persona toccata dal Pg	1
<i>Protezione completa</i>	Crea un'aurea di difesa intorno al Pg. che guadagna +90 alla difesa magica e la sua Rd aumenta di 20. L'incantesimo dura 3 turni.	5
<i>Ressurrezione</i>	Riporta in vita una creatura morta non più di due ore prima.	15
<i>Rigenerazione</i>	Rigenera un arto perso.	3
<i>Storia</i>	Il Pg. impara tutto ciò che riguarda gli avvenimenti passati del luogo nel quale si trova	1
<i>Telecinesi</i>	Il Pg. può spostare gli oggetti col pensiero	2
<i>Telepatia</i>	Permette di comunicare con un altro Pg. con la mente	2
<i>Tutte le lingue</i>	Permette di parlare correttamente tutte le lingue e i loro dialetti	1



Apprendere nuovi incantesimi e preghiere

Un mago che vuole apprendere nuovi incantesimi deve innanzi tutto procurarsi la pergamena (o il libro) contenente la formula magica che vuole imparare.

Poi dovrà trascorrere un numero di settimane pari alla fatica necessaria per lanciare l'incantesimo a studiare.

Al termine delle settimane di studio, dovrà superare una prova sull'apprendimento magico. Se la prova riesce l'incantesimo è imparato.

Le preghiere invece, devono essere insegnate. Il tempo necessario per impararle si calcola nello stesso modo, ma l'apprendimento di preghiere non necessita di prove su nessuna abilità.

Ogni volta che si pronuncia con successo un incantesimo o una preghiera, la percentuale di conoscenza (che inizialmente è pari allo SPIRITO + L'abilità) sale di 1 punto.

Arrivati a 100, è possibile modificare la magia o la preghiera, diminuendo di 1 la fatica necessaria o aumentandone la forza (aumentando di 1 dado o la durata o il danno).

Mutazioni

Un personaggio che muta il proprio aspetto in quello di un animale (o di una qualunque altra creatura), deve prima spogliarsi di tutto il suo equipaggiamento.

I druidi (che tramite il proprio totem, possono tramutarsi in un animale, della razza del loro spirito guida), sono addestrati a questa manovra, e impiegano solo 2 turni a spogliarsi, mentre gli altri ne impiegano 1d6+2.

Diversità tra i maghi

Una preghiera non necessita di gesti o formule strane. Gli dei ascolteranno o meno la supplica in base alla fede di chi la pronuncia.

Per gli incantesimi dei maghi invece, servono rituali particolari.

Gli incantesimi degli stregoni sono scritti su pergamene o libri, e vengono letti sul momento (uno stregone deve saper leggere e scrivere).

Gli incantesimi degli elementalisti si avvicinano alla magia sciamanica, con balli, gesti e canti, imparati a memoria (un elementalista non deve per forza saper leggere e scrivere, ma se è analfabeta avrà bisogno di qualcuno che gli insegni nuovi incantesimi. Non potrà impararli studiando).

Gli incantesimi dei negromanti sono legati a simboli sacri e croci nere, le quali devono trovarsi nelle mani del mago al momento del lancio dell'incantesimo. Possono essere letti o imparati a memoria (a discrezione del giocatore).

Duello di Magia

Un duello di magia è simile al duello normale, ma chi lo rifiuta, perde 3 punti alla reputazione. Il vincitore, oltre alla reputazione, avrà diritto anche ad attingere alla conoscenza racchiusa negli studi che l'avversario ha compiuto. In termini di gioco, il mago vincitore può imparare un incantesimo tra quelli che l'avversario conosce. Se però la professione è diversa (se per esempio combattevano un negromante e uno stregone), il vincitore non potrà acquisire nuove conoscenze arcane ma guadagnerà 1 punto in più alla reputazione e 1D6 di punti allo spirito.

Ovviamente in un duello di magia non è possibile usare arma e armature di nessun tipo.

CAPITOLO V: L'equipaggiamento

Seguirà adesso l'elenco degli oggetti più comuni, le armi e le protezioni, in uso su Anthara.

Nota sulla moneta di Anthara: un sacchetto di Omjr da 25 unità ha ingombro 1; tutti gli oggetti indossati ingombrano la metà.

EQUIPAGGIAMENTO COMUNE

Nome	Costo (in Omjr)	Ingombro	Speciale
Acciarino	1	1	X
Asta lunga 3 m	8	5	X
Attrezzi da scasso	10	3	+25 alle prove di scassinare (Destrezza)
Borraccia	4	3	X
Bottiglia di vetro (vuota)	2	2	X
Bussola	6	1	X
Cannocchiale	8	4	Gittata: 800 m
Catena (2 m)	15	8	X
Chiodi (50)	8	6	X
Corda (5 m)	15	10	X
Dardi (10)	25	5	Servono per la balestra
Faretra (per frecce e dardi)	20	12	Massimo 20 frecce o 30 dardi
Fiasca d'olio	3	2	Durata 4 ore
Foglio di pergamena	1	1	X
Frecce (20)	20	6	Servono per gli archi
Lampada a olio	7	4	X
Mantello	7	1	X
Martello per chiodi	3	3	X
Pala	5	6	X
Penna & inchiostro	1	2	X
Polvere esplosiva	70	16	Basta per una sola esplosione, Danno 6d6 nel raggio di 25 m.
Proiettili (20)	35	5	Servono per la pistola e l'archibugio
Sacco a pelo	12	14	X
Sandali	2	1	X
Scala di corda (5 m)	45	20	X
Secchio di legno	3	4	X
Sega	4	3	X
Sfera Magica	20	2	Utilizzata dagli stregoni come supporto per gli incantesimi
Specchio	16	3	X
Stivali	3	1	X
Tenda	50	30	Per tre persone
Torcia	3	1	Illumina per due ore
Vestito nobile	65	1	X
Vestito pesante	30	2	X
Vestito popolare	5	1	X
Zaino di cuoio	3	X	Contiene oggetti per un ingombro massimo di 30

ERBORISTERIA

Nome Erba	Stato	Rarità	Habitat Naturale	Preparazione*	Effetto	Costo**
<i>Calendula</i>	<i>Fiore</i>	3	<i>Foresta</i>	1/20	<i>Aggiunge</i>	20
<i>Antrina</i>	<i>Foglie</i>	5	<i>Bosco</i>	2/30	<i>Sottrae</i>	30
<i>Glasfite</i>	<i>Foglie</i>	6	<i>Palude</i>	3/10	<i>Aggiunge</i>	60
<i>Nauca</i>	<i>Radici</i>	7	<i>Bosco</i>	3/40	<i>Spirito</i>	80
<i>Maicor</i>	<i>Fiore</i>	2	<i>Foresta</i>	1/30	<i>Intelligenza</i>	10
<i>Vautrj</i>	<i>Radici</i>	4	<i>Deserto</i>	1/20	<i>Forza</i>	20
<i>Qenia</i>	<i>Frutto</i>	5	<i>Palude</i>	1/15	<i>Cinque Sensi</i>	30
<i>Tronia</i>	<i>Fiore</i>	9	<i>Bosco</i>	5/80	<i>Per Sempre</i>	750
<i>Bleuller</i>	<i>Foglie</i>	9	<i>Deserto</i>	3/50	<i>1d10</i>	300
<i>Necuske</i>	<i>Fiore</i>	1	<i>Foresta</i>	2/60	<i>Aggiunge</i>	5
<i>Gyal</i>	<i>Corteccia</i>	1	<i>Bosco</i>	1/60	<i>Sottrae</i>	10
<i>Rho</i>	<i>Foglie</i>	3	<i>Bosco</i>	1/40	<i>Fatica</i>	40
<i>Mahrga</i>	<i>Radici</i>	5	<i>Foresta</i>	2/30	<i>Destrezza</i>	60
<i>Ederha</i>	<i>Bacche</i>	6	<i>Palude</i>	3/10	<i>Carisma</i>	80
<i>Ginephro</i>	<i>Fiore</i>	6	<i>Foresta</i>	2/30	<i>1d6</i>	70
<i>Ohnea</i>	<i>Foglie</i>	7	<i>Vulcano</i>	3/60	<i>1d6+2</i>	90
<i>Ginephro</i>	<i>Radici</i>	2	<i>Foresta</i>	1/20	<i>1d8</i>	20
<i>Biancospino</i>	<i>Foglie</i>	3	<i>Palude</i>	1/30	<i>Costituzione</i>	40
<i>Canepha</i>	<i>Fiore</i>	4	<i>Bosco</i>	2/30	<i>1d4</i>	50
<i>Quieta</i>	<i>Radici</i>	7	<i>Deserto</i>	2/20	<i>Tempi di reazione</i>	80
<i>Radonhia</i>	<i>Foglie</i>	9	<i>Bosco</i>	3/40	<i>1d20</i>	500
<i>Ursula</i>	<i>Frutto</i>	3	<i>Bosco</i>	2/40	<i>Turni</i>	40
<i>Erthabe</i>	<i>Fiore</i>	2	<i>Foresta</i>	3/10	<i>Uno</i>	30
<i>Gyyu</i>	<i>Foglie</i>	3	<i>Bosco</i>	2/20	<i>Due</i>	50
<i>Bregoh</i>	<i>Radici</i>	5	<i>Palude</i>	1/20	<i>Tre</i>	70
<i>Puttup</i>	<i>Bacche</i>	6	<i>Foresta</i>	2/40	<i>Quattro</i>	90
<i>Amilasi</i>	<i>Fiore</i>	7	<i>Foresta</i>	3/30	<i>Cinque</i>	110
<i>Nyal</i>	<i>Foglie</i>	8	<i>Bosco</i>	3/50	<i>Resistenza al Danno</i>	150
<i>Exonia</i>	<i>Radici</i>	1	<i>Palude</i>	1/30	<i>1d3</i>	20
<i>Itrana</i>	<i>Fiore</i>	1	<i>Foresta</i>	2/20	<i>1d3</i>	15

*Il primo valore è il tempo necessario per ogni singolo ingrediente, espresso in turni; il secondo è la difficoltà, valore che deve essere superato con 1d100+intelligenza+ erboristeria (se posseduta come abilità), affinché il mescolamento abbia gli effetti desiderati.

** Costo indicativo per una sola dose.

COME UTILIZZARE LE ERBE?

Un personaggio può creare una pozione o un infuso che soddisfi particolari richieste, mischiando i vari ingredienti insieme. Per ogni ingrediente aggiunto bisogna sommare la difficoltà e il tempo necessario.

CIBI E BEVANDE

Cibo o Bevanda	Costo (per cinque pasti) in Omjr
Frutta tradizionale	3
Frutta esotica	12
Verdura	2
Carne di maiale	4
Carne di bovino	7
Carne di cavallo	6
Pane	1
Patate	2
Legumi	2
Pesce	5
Fagiolo	9
Tacchino	7
Birra chiara	3
Birra scura	4
Vino	3
Vino nobile	25
Acqua di sorgente	1
Latte	2
Succo di mela	3

ALLOGGIO

Servizio offerto	Costo in Omjr
Camera popolare	15
Camera mercantile	35
Camera nobiliare	80
Concubina	130

CAVALCATURE

Cavalcatura	Velocità*	Ingombro Trasportabile	Costo in Omjr
Mulo	3	100	180
Asino	5	80	200
Cavallo	10	70	300
Cavallo da corsa	20	50	450
Cavallo da guerra	15	90	800
Carro	X	180	1300

*chilometri percorsi in un'ora di viaggio continuato

PROTEZIONI

Nome	Tempo x vestizione	Penalità tempi di reazione	RD	Ingombro	CO min.	Costo in Omjr
Pelle di animale	-	+1	1	1	10	1
Abiti	-	+1	2	1	10	2
Copertura Leggera	-	+1	3	3	15	4
Copertura Pesante	-	+1	4	5	20	8
Giacca di cuoio	-	+2	6	6	30	50
Giacca di cuoio rinforzato	-	+2	7	8	35	80
Corazza di cuoio a scaglie	1	+3	9	10	40	150
Corazza Leggera	2	+4	10	12	45	200
Corazza Pesante	2	+4	12	15	50	300
Cotta di Maglia	3	+5	14	20	55	500
Corazza a Piastre (solo busto)	3	+5	16	25	60	700
Corazza a Piastre (completa)	4	+6	20	30	65	1500

Il tempo per la vestizione è calcolato in turni.

SCUDI

Nome	TdR	RD	Ingombro	FORZA min.	Costo in Omjr
Scudo Piccolo	+1	2	3	5	20
Scudo Medio	+2	3	5	10	35
Scudo Grande	+3	5	8	15	50

ARMI

Nome Arma	Gittata	Tipo	Danno	Ingombro	Forza necessaria	TdR	CM	Costo in Omjr
Accetta	10 m	Taglio	3	4	5	+1	95	25
Alabarda*	2 m	Asta	12	15	60	+5	70	280
Arco Corto	100 m	Tiro	4	8	15	+2	90	120
Arco Lungo*	400 m	Tiro	6	15	25	+4	90	200
Arco*	200 m	Tiro	5	10	20	+3	90	150
Ascia Bipenne*	X	2 mani	10	12	55	+4	80	160
Ascia da Battaglia*	X	2 mani	8	10	60	+4	85	130
Balestra*♦♦	300 m	Tiro	7	14	10	+3	90	210
Bastone Lungo	2 m	Asta	4	8	15	+1	95	30
Daga	X	Taglio	3	4	5	+1	95	50
Giavellotto	15 m	Lancio	5	13	35	+2	95	35
Lancia	3 m/12 m	Lancio	4	14	30	+1	90	40
Lancia (da cavaliere)	3 m	Asta	10	21	50	+6	80	80
Martello da Guerra	5 m	Contendenti	9	14	40	+3	85	130
Mazza	X	Contendenti	6	8	30	+2	90	90
Mazza Chiodata	X	Contendenti	7	10	35	+3	85	110
Pugnale	15 m	Taglio/Lancio	2	3	15	+1	95	45
Randello	X	Contendenti	1	3	10	+1	95	10
Spada	X	Taglio	7	9	20	+3	85	135
Spada Bastarda**	X	Taglio	7/9	10	25	+4	85/80	190
Spada Corta	X	Taglio	5	9	15	+2	90	80
Spadone*	X	2 mani	10	14	35	+5	80	140
Stiletto	X	Taglio/Lancio	1	2	5	+1	95	15

*Non possono essere usate assieme allo scudo

** Se usata a due mani, non puoi utilizzare lo scudo

♦ Può attaccare un turno ogni due, a causa dei lunghi tempi di ricarica

• Per utilizzare queste armi si effettua un test sulla Destrezza, non sulla Forza

CAPITOLO VI: Bestiario

Il bestiario descrive le creature più comuni di Anthara e dell'Altro Mondo. In questa edizione il bestiario è fortemente narrativo, mentre le statistiche complete verranno pubblicate sul Vol.II

Uomo Ratto

Gli uomini ratto, sono dei raffinati “gentiltopi”, amano la buona musica, il buon vino e l'arte; sono straordinari strateghi e ottimi maghi.

Nonostante queste doti, non sono mai riusciti ad inserirsi completamente nella società, anche quelli che oggi vivono nelle città, conducono un'esistenza solitaria.

Hanno l'aspetto di grossi ratti che camminano in posizione verticale, le gambe sono tozze ma agili, le braccia sono lunghe, il colore del pelo può variare dal marrone scuro al nero, gli occhi sono di colore nero; generalmente non sono più alti di 1.60, sia le femmine che i maschi, il peso si aggira sui 50-60 kg..

Scheletro errante

Sono una stirpe di scheletri senza dimora, di carattere piuttosto irascibile, sempre pronti a creare disordini, guidati sempre da un ardente spirito di rivalse verso tutte le genti di Anthara colpevoli, a loro dire, di averli emarginati ai confini della società.

Infatti questo gruppo, inizialmente composto da pochi individui che, non riconoscendosi più nella società di ritenuta oramai corrotta, avevano scelto la vita nomade, si era lentamente accresciuto di tutti quegli scheletri che erano stati ripudiati dalle loro terre per i più svariati motivi (ladri, assassini, cultori di sette proibite, maniaci, drogati e alcolizzati, etc...), individui che si erano sentiti feriti nell'orgoglio e che ritrovarono nella condivisione della stessa sorte le basi necessarie per far sorgere fra loro un intaccabile e sacro spirito di fratellanza. Questo forte senso di comunità spinge ogni membro a mettere al primo posto nella scala dei valori il benessere e la prosperità del gruppo, prima ancora che se stessi.

Col tempo però questa forma di dedizione quasi maniacale finì per tramutarsi in vero e proprio fanatismo, e presto l'unico vero obiettivo degli scheletri erranti divenne quello di raggiungere ad ogni costo e con ogni mezzo la piena reintegrazione nella società, ma questa volta da razza dominante, temuta e onorata.

Oggi gli Scheletri Erranti si aggirano per il mondo di Anthara in gruppi di al massimo 20 individui (come comanda il loro statuto), anche se è comunque possibile incontrare singoli elementi (comunque appartenenti ad un gruppo di riconoscimento), i più meritevoli per doti fisiche e mentali (unico caso previsto dallo statuto) hanno avuto la possibilità di scegliere di perseguire la causa comune isolatamente dal gruppo.

Scheletro di Necrophis

Razza di scheletri la cui origine si perde nella spessa coltre che avvolge la nascita del pianeta di Anthara.

Abitano la perduta Necrophis, città di cui nessuno sa l'esatta ubicazione, regno di tutti coloro che sono morti per atti di violenza e che, grazie ad un arcano rito di negromanzia, sono tornati alla vita ma privati delle loro carni e dei loro organi. Sono la quint'essenza del male, creature senza scrupoli dotati di una ferocia inaudita, ma con il limite di una scarsa capacità di movimento. In loro è forte il senso della gerarchia, e da generazioni la loro stirpe ha una struttura di tipo militare. “I gradi” del comando li conquistano sul campo a seconda del numero delle vittime che riescono a trucidare e per questo, spinti dalla smania di gloria, non esitano di fronte a nulla, non temendo né il dolore fisico né tantomeno la morte.

Appaiono dal nulla senza preferenze di luogo, di clima, o di momento del giorno. Tutti coloro che sono sopravvissuti ai loro assalti (davvero pochi) raccontano le stesse cose: improvvisamente una nauseabonda puzza di zolfo, gli animali si azzittiscono il tempo sembra fermarsi, poi, come dal nulla sale una leggera foschia che lentamente si tramuta in fitta nebbia, a quel punto si intravede un enorme cancello che altro non è che la porta principale di Necrophia che ha accesso su tutta Anthara. Da qui cominciano a provenire lamenti strazianti che ghiacciano il sangue, e lentamente prendono forma sagome che procedono lentamente, barcollando come tante fiammelle scosse da un alito di vento, ma inesorabilmente lasciando dietro di sé cenere e corpi senza vita.

Zerk

Vive nelle grandi zone pianeggianti e desertiche del sud, ha l'aspetto di un grosso cane alto circa un metro al garrese e lungo circa tre, ha una robusta muscolatura una pelle molto resistente, ricoperta dal caratteristico pelo di colore ambrato, e due zampe di circa 40 cm capaci di infliggere danni molto seri.

Sono organizzati in branchi dai 5 ai 30 elementi, sono guidati da un capo branco, di norma il maschio adulto con le zanne più lunghe (arrivano agli 80 cm) e possiedono una intelligenza pari a quella di un buon cane domestico. Proprio per quest'ultima caratteristica vengono allevati da alcuni grossi possidenti del sud, per essere venduti come animali da guardia, e da combattimento.

Odiano la vista della luna e la verdura (!!?)

Morte Verde

Questo mortale predatore solitario deve il suo nome al colore del suo manto.

Infatti la sua caratteristica colorazione verde gli permette di mimetizzarsi alla perfezione in zone erbose e nei boschi, e grazie ai suoi movimenti silenziosi, a dispetto dell'enorme mole - riesce a prendere di sorpresa anche i viaggiatori più accorti. In quanto alla sua descrizione fisica i pochi che sono sopravvissuti dopo averlo incontrato lo hanno descritto come un incrocio fra un grosso orso e un rettile con un grosso corno ricurvo sulla fronte (circa 50 cm), è lungo circa 6m e quando assume la posa d'attacco sulle zampe posteriori è davvero terrificante.

Attacca colpendo con una poderosa testata quando sfrutta la sorpresa e con zanne e artigli in corpo a corpo.

Vampiro

Il vampiro è una creatura delle tenebre, immortale (può morire solo di morte violenta, e solo con determinate armi), e molto pericolosa.

La sua pelle è grigiastra, a scaglie, occhi gialli senza pupilla, i canini aguzzi e gli artigli lunghissimi. Vive nelle cripte abbandonate, nei templi sconosciuti o nelle grotte. Molte sono le leggende che narrano le terribili gesta dei vampiri, ma non tutto ciò che è raccontato è vero. Molte credenze sono false, pura invenzione dei cantastorie; per esempio un vampiro può vivere alla luce del sole, ma di giorno non può utilizzare i suoi poteri. Poteri che aumentano nei giorni di luna piena. E' in grado di trasformarsi in molti tipi diversi di animali, come il lupo o il pipistrello. Non vengono scacciati dai simboli sacri, né l'aglio può nuocere alla loro salute.

Purtroppo la loro sete di sangue è vera, e molto spesso, se si osa girare di notte per le strade delle città, è possibile incontrare esemplari di queste razze, pronte a divorare i malcapitati.

Se il vampiro viene ferito mortalmente cade in torpore, e si hanno 1d6 di turni per terminarlo, conficcandogli un paletto di frassino nel cuore. Se questo non avviene, il corpo del vampiro scompare, e risorge nello stesso punto tre notti più tardi.

I Nosferatu (i vampiri più potenti ed anziani) possono tramutare le loro vittime in vampiri, tramite il bacio oscuro.

Demone

I Demoni abitano l'Altro Mondo. Sono creature spietate, divise in tribù. Il loro corpo è ricoperto di ossa che spuntano dalla loro pelle lacera, come prolungamento del loro orribile scheletro. Il loro volto è putrefacente, gli occhi rossi, la dentatura composta da 80 denti.

Sulla schiena hanno due grosse ali demoniache, simili a quelle di un pipistrello.

La voce tuonante incute terrore in ogni creatura.

La loro capacità rigenerante li rende temibili avversari, mentre i loro affilati artigli sono in grado di penetrare qualunque corazza.

Sono divisi in caste.

Demoni schiavi: utilizzati per i lavori pesanti, e i soldati della prima linea, durante le battaglie.

Nymrodi: figli del sangue dei caduti nella Grande Guerra, sono stati creati in laboratori astrusi e maledetti.

Soul Greed: i divoratori di anime, si nutrono della vita degli avversari.

Legione Oscura: dotati di quattro arti superiori, sono le guardie scelte dell'esercito del male.

Demoni Imperatori: la casta più nobile e potente tra tutte.

Drago

Il Drago è la creatura più antica del pianeta, e l'unica che non ha avuto origine dai nuovi dei.

Potente e maestoso, solca i cieli con le sue grosse ali.

Le sue scaglie rosso fuoco lo proteggono dai nemici, le sue zanne e i suoi artigli sono la sua arma principale.

In caso di necessità può ricorrere anche al soffio del Drago, una potente fiammata che scaturisce dalla gola, incendiando tutto ciò che trova sulla sua strada.

I Draghi sono molto intelligenti, e sanno padroneggiare la magia allo stato puro.

Abitano i grandi monti, e a capo delle tribù c'è un grande antico, un anziano Drago saggio e sapiente.

CAPITOLO VII: Tabelle di gioco

RAPPORTI SESSUALI

Tiro di dado + Carisma	Prestazione
01-50	Veramente scadente
51-80	Normale
81-95	Prestazione eccellente
96-100	Prestazione indimenticabile
101+	Un amante perfetto

CONSEGUENZE DI UN RAPPORTO SESSUALE

Tiro di dado	Conseguenza	Effetti
01-69	Nessuna	X
70-89	Gravidanza	Se il Pg. è maschio, lascia incinta la sua partner, se il Pg. è donna, resta incinta (ulteriore tiro su id4 per sapere quanti figli avrà).
90-00	Malattia	Scegliere una malattia dall'elenco.

MALATTIE

Malattia	Descrizione	Cura
Trugminia	Causa vistose bolle su tutta la pelle.	Tre giorni di medicine e riposo
Afnarite	Il personaggio comincia ad emanare uno sgradevole odore.	Bagni in acqua per sette giorni
Datmanite	Febbre molto alta.	Medicine.
Monopopea	Perdita della vista.	Operazione.
Robseda	Nausea e vomito.	Infusi caldi e riposo.
Utnatera	Paralisi completa o parziale degli organi vitali.	Mortale.

DANNI DA FUOCO

Dimensione della fonte del fuoco	Danni
Candela	Nessuno
Freccia infuocata	+3
Torcia	+5
Fuoco da campo	+8
Falò	+10
Fuoco di un camino	+16

DANNI DA CADUTA

Altezza della Caduta
2 Danni ogni 0,5 m di caduta
Raddoppiati su superfici rigide
Dimezzati su superfici morbide
Ridotti a un quarto nell'acqua

APPENDICE I: Abbreviazioni.

5S	<i>Cinque Sensi</i>
CO	<i>Costituzione</i>
CM	<i>Colpo Magistrale</i>
D%	<i>Dado percentuale</i>
D10	<i>Dado a dieci facce</i>
D12	<i>Dado a dodici facce</i>
D20	<i>Dado a venti facce</i>
D3	<i>Dado a tre facce (D6 / 2)</i>
D4	<i>Dado a quattro facce</i>
D6	<i>Dado a sei facce</i>
D8	<i>Dado a otto facce</i>
DE	<i>Destrezza</i>
FOR	<i>Forza</i>
GM	<i>Game Master</i>
INT	<i>Intelligenza</i>
PG	<i>Personaggio Giocante</i>
PnG	<i>Personaggio non Giocante</i>
RD	<i>Resistenza ai danni</i>
SP	<i>Spirito</i>
TdR	<i>Tempi di reazione</i>

NOTE CONCLUSIVE

Questo manuale nasce con lo scopo di creare un mondo fantasy alternativo, ricco di spunti per tutti i tipi di giocatori.

Siete liberi di utilizzarlo, fotocopiarlo e distribuirlo (anche via internet).

E' vietato disassemblare il manuale o modificarne il contenuto.

Le meccaniche di gioco possono essere riutilizzate per altri giochi e progetti, a patto di indicare gli autori e il titolo del gioco originale.

Attenzione: Anthara viene aggiornato costantemente, seguendo i suggerimenti dei giocatori sparsi per tutta Italia. Se volete tenervi al passo con le innovazioni, visitate la pagina web <http://www.fantasybook.net>, dove troverete una sezione dedicata apposta agli aggiornamenti.

Per qualunque informazione, critica e suggerimento, potete contattarmi a:
master@fantasybook.net

Anthara – Scheda del Personaggio

DATI PERSONALI							
Nome		Razza		Cultura		Professione	
Sesso		Altezza		Peso		Età	
Occhi		Capelli		Divinità		Lingua	
Reputazione		Ceto sociale		Odio		Livello Odio	

CARATTERISTICHE							
Caratteristiche		Abilità			Abilità		
<i>Forza</i>		<i>nome</i>	<i>valore</i>	<i>caratt.</i>	<i>nome</i>	<i>valore</i>	<i>caratt.</i>
<i>Intelligenza</i>							
<i>Destrezza</i>							
<i>Costituzione</i>							
<i>Carisma</i>							
<i>Cinque Sensi</i>							
<i>Spirito</i>							
Altre Statistiche							
Ingombro trasportabile		Bonus Attacco Forza					
Tempi di Reazione		Bonus Attacco Destrezza					

Fatica																	
Penalità		-5 ai tiri				-15 ai tiri				-30 ai tiri				svenuto			

EQUIPAGGIAMENTO															
Oggetti Trasportati							Oggetti Indossati								
Omjr Totali				Ingombro Trasportato											
Armi							Protezione								
<i>Nome</i>	<i>Tipo</i>	<i>Gittata</i>	<i>Danno</i>	<i>TM</i>	<i>Ingombro</i>		<i>RD base</i>								
							<i>RD Armatura</i>								
							<i>RD Scudo</i>								
							<i>RD Totale</i>								

INCANTESIMI o PREGHIERE			
Nome	Effetto	Fatica	D%

Stato Personaggio	
Stordito	<input type="checkbox"/>
Ferito	<input type="checkbox"/>
Ferito Grave	<input type="checkbox"/>
Paralizzato	<input type="checkbox"/>
Malato	<input type="checkbox"/>
Avvelenato	<input type="checkbox"/>
Maledetto	<input type="checkbox"/>
Invisibile	<input type="checkbox"/>

Riassunto Tabelle e Regole di Gioco

Bonus caratteristica d'attacco (forza / destrezza)

Caratteristica	Bonus
01-40	---
41-60	+10
61-70	+15
71-80	+20
81-90	+25
91-100	+30

Livelli d'attacco

1	01-50
2	51-70
3	71-90
4	91-110
5	111-130
6	131-150
7	151-170
8	171-190
9	191-200
10	201+

Danni in eccesso	Condizione	Conseguenze
1-4	Stordito	-10 ai tiri, per 2d6 di turni
5-10	Ferito	-20 ai tiri
11-15	Ferito Grave	-30 ai tiri, morte in 2d8 di turni
16-20	Paralizzato	Impossibilitato ad agire, morte in 1d6 di turni
21+	Ferito Mortalmente	Morto

Aumentare le caratteristiche e acquisire nuove abilità

Col passare del tempo, abilità e caratteristiche del Pg. aumenteranno, rendendolo più forte.

Ogni volta che si intraprende un test su una caratteristica o abilità, o si lanciano i dadi per combattere, assieme al D% bisogna tirare 1D6. Se la prova riesce (o il colpo va a segno e ferisce), e col D6 si ottiene 6, la caratteristica o l'abilità salirà di 1 punto.

Destrezza del Pg	Tempi di reazione
01-25	5
26-45	4
46-70	3
71-85	2
86+	1

Ingombro Trasportabile: Rappresenta quanti oggetti può trasportare il personaggio. Gli oggetti indossati ingombrano la metà. Se l'ingombro trasportato supera il limite, ogni punto in esubero va sottratto alla Destrezza. L'ingombro trasportabile si calcola moltiplicando la Costituzione del Pg. per 2.