



5E

Historia

Quickstart

*“...il rivoluzionario a volte non è altro che il sovversivo
a cui riuscì di vincere, non è forse vero?*

*Giammai vi sarà verità oggettiva, ch  essa   un prisma
cangiante, in cui ogni lato riluce differente a seconda
del dove lo si guardi, e del lume che lo colpisca.*

*Chi vuol scrivere d'istoria deve girar quel prisma
che son tutte le verit , affin  ne possa osservare
tutte le facce, colte in ogni luce.”*

Carolino il Savio

Historia   l'ambientazione per la 5a edizione del gioco di ruolo
pi  famoso al mondo che ti porter  a vivere avventure, intrighi
e battaglie nell'oscuro rinascimento di un pericoloso mondo
popolato da specie animali antropomorfe.

Questo Quickstart contiene:

- Introduzione al mondo di Historia
- Presentazione di nuove razze e classi
- Nuove meccaniche per arricchire le tue partite
- Regole per creare i tuoi primi personaggi
- Un'avventura per tuffarti immediatamente nell'ambientazione



MANA PROJECT STUDIO



ISBN 978-88-31334-06-8



9 788831 334068 >

 9.90



Historia



ana Project Studio è orgogliosa di presentare **Historia**, un'ambientazione Dark Fantasy Rinascimentale per 5° Edizione, popolata da animali antropomorfi, dove i personaggi sono chiamati ad affrontare le difficoltà e i pericoli di un mondo spietato e ferale in equilibrio precario.

Gli eroi di **Historia** potranno esplorare territori ignoti, venire coinvolti in trame politiche o sfidare sé stessi andando all'avventura. Qualcosa di antico è stato scoperto nella Fossa e tutto il mondo reclama la sua parte!

Historia nasce dalla collaborazione tra **Mirko Failoni** (concept artist e illustratore per *Vampire The Masquerade*, *Age of Sigmar*, *Pathfinder*, *Wraith The Oblivion*, *Lost Citadel*, e molti altri), **Michele Paroli** (autore di *Journey To Ragnarok*, fondatore e lead designer di *Mana Project Studio*) e **Matteo Pedroni** (game designer di *Journey To Ragnarok* e di *Zombicide Chronicles RPG* di CMON).

Il team qui presentato non è completo e includerà molti professionisti che collaboreranno al progetto.

Autori: Mirko Failoni, Michele Paroli, Matteo Pedroni

Direzione Artistica: Mirko Failoni e Michele Paroli

Meccaniche: Davide C. Milano e Matteo Pedroni

Illustrazione di copertina: Mirko Failoni

Illustrazioni interne: Mirko Failoni, Roman Kuteynikov, Fabio Porfidia, Laura Guglielmo, Mauro Alocci

Grafiche e Layout: Michele Paroli

Logo di Historia: Loris De Marco

Revisione: Marco Munari

L'avventura **Consegne Perigliose** è scritta da Davide C. Milano e Matteo Pedroni.

Prodotto in Italia da **Need Games**.

Tutti i contenuti e le grafiche di questo modulo sono preliminari e devono essere considerati solo come una presentazione del concept di ciò che sarà **Historia** una volta completato.

©2019 Mana Project Studio

Tutti i diritti riservati. La riproduzione di qualsiasi materiale di questo lavoro senza il permesso è proibito.



MANA PROJECT STUDIO





Indice

Il Mondo di Historia	3
Familæ: Theri e Aviani	8
I Felidi	9
Altre Specie	11
Mestieri	14
Alchimista	18
Combattente	20
Magus	22
Mercante	24
Mortificato	26
Venturiero	29
Fama, Fazioni e Carriere	32
La Fratellanza dei Vermi	33
Cartografo	35
Ventura	36
Spia	36
Regole Opzionali	38
Avventura: Consegne Perigliose	41
Atto I: Salso Nero	42
Atto II: Fiato sul Collo	45
Atto III: La Congiura	50
Epilogo	52
Appendice	53
Scheda del Personaggio	55
5th Edition OGL	56



Il Mondo di Historia



*M*igliaia di anni fa, molto prima che la storia cominciasse ad essere scritta, o addirittura prima che si iniziasse a ricordarla, qualcosa di incredibile accadde nel mondo di Gea e alcune delle specie animali che lo abitavano svilupparono caratteristiche antropomorfe come i pollici opponibili, un intelletto e interessi simili a quelli umani. Persino capaci di scoprire, capire e controllare l'essenza magica del loro mondo.

Era dopo era, epoca dopo epoca, questi animali hanno eretto civiltà in grado dominare il pianeta, raggiungendo una struttura sociale elaborata basata su cultura, tecnica, magia e potere.

E ora hanno raggiunto il loro **Rinascimento**.

Nel mondo di **Historia**, i giocatori interpretano personaggi del continente di Vesteria, terra di antiche tradizioni e cultura stratificata, immersi nel vortice del tumulto politico e sociale causato dalla scoperta di antiche e potenti reliquie del passato.

Potranno esplorare il continente, incontrare leggende viventi e plasmare la politica dei regni con le loro azioni, o combattere brutali guerre nel tentativo di sopravvivere alla giornata.

VESTERIA

Conosciuto anche come Terre Occidentali, il continente di Vesteria è una grande penisola che emerge dal grande continente centrale per tuffarsi nelle Grandi Acque. A dividere queste terre dallo sconfinato Deserto Bianco, una fredda landa che si staglia verso Est fino alle terre del Grande Impero Orientale governato dal Khan, è un'imponente e impervia catena montuosa.





Distanze

0 km 200 km 400 km 600 km

Regno

San Mastino

Deserto Bianco

Tana del Verme

Forte Lacustre

Impero del Khan

Nochemburgo

Ducato de' Boule-Terrière

Via Orientale

Repubblica di Catida

Legenda

- Montagne
- Colline
- Boschi
- Deserto

Midiatti

Libera Città di Rodelia

Isole Aviane

Questa barriera naturale ha permesso a Vesteria di rimanere fuori dalle grinfie del Khan e dalle sue mire espansionistiche, riuscendo a sviluppare un'identità culturale propria. Oggi Vesteria sta vivendo un fiorente Rinascimento: arte, cultura, studi, scienza ed esplorazione guidano un periodo storico dinamico di grande crescita e sviluppo.

Ma i pilastri su cui Vesteria è fondato sono ben diversi...

La legge del più forte ha sempre fatto da garante dell'equilibrio nelle politiche del continente, la continua ricerca del potere da parte ogni potenza avversaria ha portato lo sviluppo tecnico e tecnologico a rivestire grande importanza in queste dinamiche: le pesanti armature del passato sono state sostituite da modelli di equipaggiamento più leggeri ed efficaci, adatti all'uso continuo in guerra che, con l'introduzione della Polvere Nera, ha raggiunto una nuova scala di distruzione e rilievo.

Controllare gli elementi e le forze della natura è un altro importante ingranaggio di Vesteria. Studiosi di magia e alchimia vengono continuamente assunti dalle grandi potenze che investono grandi risorse nelle loro ricerche così da scoprire nuovi metodi per competere al meglio con le proprie rivali.

Ogni istituzione vanta tra i propri ranghi Magi e Alchimisti, grandi studiosi di Magna Ars e Magna Scientia, impiegati come preziosi consiglieri che possano guidare città e stati nelle giuste direzioni, compiendo giuste scelte e risolvendo i più elevati dilemmi.

Ma il fato degli abitanti di Vesteria sembra più di ogni altra cosa legato al potere della Fede: non un'immaginaria rappresentazione di un potere effimero e intangibile, ma una forza concreta che permea ogni essere vivente o cosa materiale: lo dimostrano i Miracoli della Fede compiuti dai Santi e dai Martiri, di cui oggi rimangono solo antiche ossa come reliquie, custodite nella loro totalità sotto lo stretto controllo della Chiesa delle Ossa. La Chiesa oggi è un'istituzione tutt'altro che puramente spirituale, con potere temporale su tutto il Sacro Regno, una delle grandi nazioni di Vesteria, e che aspira ad avere il totale controllo sulle vite di ogni abitante del mondo, dalla sua anima al suo corpo mortale.

IL SACRO REGNO

La fede è di per sé un potere immenso, capace di unire i popoli sotto vessilli di ideali, speranze e... paure. Ma quando la fede non rappresenta solo un appiglio invisibile ed etereo, ma esercita un potere tanto superiore quanto concreto, chi ne detiene il controllo detiene il potere assoluto.

La teocrazia del Sacro Regno si regge su questo fondamento: un regno senza Re. Dove la corona non è più necessaria davanti alla inattaccabile forza della Chiesa d'Ossa; dove i nobili vassalli di Ducati e Contee giocano una pericolosa partita a muovere le pedine del potere fra i più alti piani della struttura ecclesiastica per innalzare un membro della propria Famiglia al rango più elevato, quello



del monarca scoronato che siede sulla Cattedra del Grande Tempio della Cittadella Sacra di Nocheburgo, che da solo detiene il potere di decidere su anime e corpo dei fedeli sudditi del Sacro Regno: il Custode delle Ossa, vertice supremo della piramide ecclesiastica della Chiesa d'Ossa.

La prima lezione che ogni Custode delle Ossa impara è che qualunque cosa possa mai minacciare i principi e le basi di questo sistema deve essere distrutta senza lasciare traccia.

LA CONFEDERAZIONE

La Confederazione delle Libere Città di Vesteria è lo stato più occidentale di Vesteria: bagnata dalle Grandi Acque su tre dei suoi lati, è formata dalla congiunzione politica di varie città stato e repubbliche, che fra loro eleggono un Governatore Confederato che porti avanti una politica di equilibrio.

Montetorto, dove sorge la Grande Accademia di Ricerca Alchemica; Nova Marina, città degli esploratori e dalla impareggiabile flotta mercantile e militare; Città dei Venti con le sue magnifiche opere d'ingegno tecnologico, sono solo alcune fra le Grandi Città Confederate che dimostrano come Commercio e Cultura sono i due pilastri della Confederazione... almeno superficialmente. La battaglia per il controllo politico si estende tanto verso le altre nazioni di Vesteria, quanto internamente tra le varie Capitali Confederate. Spionaggio, tradimento,

corruzione, bugie e avidità: questi sono i veri ingredienti del terreno di coltura da cui germoglia la fiorente Confederazione delle Libere Città di Vesteria.

LA FOSSA VERDE

Dell'esser contesa tra le nazioni confinanti, dalle quali è circondata a Oriente e a Occidente, la Fossa Verde ne ha fatto la sua storia. La Fossa è una grande distesa tanto rigogliosa quanto inospitale per la civiltà: attraversata nella sua interezza da impervie montagne rocciose, antiche foreste di conifere così grandi da non poter essere abbattute da mani mortali, corsi d'acqua tumultuosi e un clima imprevedibile.

Ma in queste montagne si nascondono grandi vene di minerali preziosi e giacimenti sconfinati, le foreste hanno gli alberi più maestosi dai legni più pregiati, e i corsi d'acqua rivelano dorati segreti fra le correnti agitate.

Il clima e le difficoltà geografiche date da un territorio così impervio hanno però impedito che la Fossa si trasformasse in una nazione del tutto civilizzata. Solo pochi insediamenti, distanti fra loro miglia e miglia, sono riusciti a prosperare: le Grandi Città Miniera e la Città Galleggiante di Salso Nero.

Il Sacro Regno e la Confederazione sono da immemore tempo in conflitto per appropriarsi delle risorse della Fossa, o quanto meno per impedire che se ne appropri l'altro, impegnandosi in un conflitto indiretto in cui spendono gran parte delle loro risorse.

Ma nel Cuore della Fossa, naturalmente difeso dalle affilate rocce della Spina, la più alta e pericolosa catena montuosa del continente, giace il più grande segreto di questa terra: un luogo di antica sapienza e sacri resti, in grado di ribaltare ogni convinzione sulla Croce d'Ossa e sull'origine delle misteriose e potenti Reliquie, un luogo dove la magia primordiale di Vesteria è più potente che mai, un luogo mai scoperto in millenni, fino a oggi, l'Ossarium.

L'OSSARIUM

Dallo scritto di San Mastodonte, che il Tempio ancor considera apocrifo, il *Libro delle Visioni*:

"...Il Martire troverà 'l luogo dove riposano l'antiche Ossa. Egli vedrà la maestosità del passato, e del Cataclisma la rovina, vedrà le spoglie mortali dell'antenati e le cicatrici nella Terra, vedrà la Madre, che nell'ultimo istante si tende verso il Figlio suo. Il Padre, divorato da Gea come sacrificio per la salvezza nostra, sia lasciato nel suo eterno riposo, ché possa continuare a proteggerci dall'alto dell'astri fulgenti, nella lotta sua eterna, dal Giorno dell'Ira, in cui Gea riprenderà quel che le appartiene. Badate bene a chi si vestirà di santità, siccome l'empio si cela perfino dov'è la luce più candida; vigili siano gli Eroi, e saldi nel proprio volere, ché il buio di quell'ore oscurerà altresì le stelle."



Familiae: Theri e Aviani



gni personaggio in **Historia** appartiene ad una **Specie animale antropomorfa** con le proprie caratteristiche, abilità e peculiarità. **Historia** non vuole essere un manuale di biologia, e sono state prese varie libertà e interpretazioni autoriali per definire categorie e riferimenti.

Quando un giocatore crea il proprio personaggio, comincia nello scegliere l'Ordine, tra **Theri**, i mammiferi, o **Aviani**, gli uccelli. Sceglie poi la **Familia**, ovvero la categoria che riunisce tratti condivisi tra gruppi di **Specie**, e infine la **Specie**, che viene distinta dagli altri componenti della **Familia** da tratti e abilità uniche e specifiche.

FAMILIAE GIOCABILI

In **Historia** i giocatori potranno scegliere tra diverse macrorazze, chiamate **Familiae**, di **Theri**, ispirati ai mammiferi, e **Aviani**, ispirati agli uccelli.

Le **Familiae** sono divise in diverse sottorazze denominate **Specie**, ognuna delle quali è ampiamente diversificata.

THERI

- **Canini** (Braccoide, Domesto, Levriero, Molossoide, Primogene)
- **Edentati** (Armadillo, Bradipo, Formichiere, Pangolino)
- **Eulipi** (Riccio, Talpa, Toporagno)
- **Felidi** (Gatto, Lince, Puma)
- **Licai** (Coyote, Lupo, Volpe)
- **Mustacei** (Ghiottone, Lontra, Martora, Procione, Puzzola, Tasso)
- **Rodenti** (Castoro, Coniglio, Istrice, Scoiattolo, Topo)
- **Ruminsi** (Alce, Capra, Cervo, Pecora, Toro)
- **Sauti** (Cinghiale, Porco)
- **Urcionidi** (Orso Bruno)
- **Vespertili** (Pipistrello, Rossetto, Vampiro)

AVIANI

- **Anseri** (Anatra, Cigno, Oca)
- **Aquei** (Airone, Cicogna, Gru, Ibis, Pellicano)
- **Corbi** (Cornacchia, Corvo, Gazza)
- **Picix** (Passero, Pettiroso, Picchio, Usignolo)
- **Rapax** (Aquila, Avvoltoio, Falco)
- **Ruspi** (Fagiano, Gallo, Pavone)
- **Strigi** (Allocco, Barbagianni, Civetta, Gufo)

I Felidi



elle Terre Occidentali, ovvero nella Confederazione, Sacro Regno e Fossa Verde, la razza dei Felidi si divide perlopiù in tre gruppi: Gatti, Linci e Puma di Montagna. Ad accomunarli la velocità di riflessi, l'agilità e la grazia dei movimenti, un forte individualismo e una spiccata accortezza e

prontezza nei confronti dell'ambiente circostante.

Quella che segue è una versione preliminare delle statistiche e abilità che caratterizzano la Famiglia dei Felidi e che i giocatori possono usare per creare i loro personaggi Felidi.

Incremento Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza del personaggio aumenta di 2.

Età. Un Felide raggiunge la maturità intorno ai 14 anni, ed è subito considerato indipendente.

Hanno una vita media di 60 anni.

Taglia. La taglia di un Felide è Media. Statura e peso medi dipendono dalla specie.

Agili. I Felidi ottengono competenza in Acrobazia e Furtività.

Artigli. I Felidi possono usare gli artigli per effettuare un colpo senz'armi: ne hanno la competenza, è considerato accurato e infligge danni taglienti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.

Passo Felpato. Se non subisce Svantaggio, un Felide ha Vantaggio alle prove di Furtività per muoversi silenziosamente se non indossa un'armatura pesante.

Scururovisione. I Felidi dispongono di una vista potenziata in condizioni di oscurità o luce fioca. Con luce fioca possono vedere fino a 18 metri di distanza come fosse a luce intensa, e nell'oscurità come fosse luce fioca. Nell'oscurità non sono però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Udito sovraraffino. I Felidi dispongono di Vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Specie. Ci sono tre specie di Felidi: Gatti, Linci e Puma.

GATTI

Popolano generalmente le aree urbane, immersi in meccaniche sociali ed economiche ed equilibri di potere, sfruttano la loro destrezza per spostarsi rapidamente e senza dare nell'occhio fra vicoli, tetti, sottopassaggi e ovviamente fra camere e corridoi di palazzi.

L'individualismo è la colonna portante della loro società,



e quindi per analogia della Confederazione tutta, presso cui spesso ricoprono posizioni di potere. Questo contesto assume connotati di arrivismo e diffidenza, in cui piccoli gruppi, solitamente famiglie ma anche gilde e bande, cercano costantemente di soppiantare altri gruppi, con pochi scrupoli per i mezzi utilizzati ed i torti causati, nella scalata al profitto e al pregio, dove perfino il più misero ha l'opportunità di arrivare, con la giusta dose di astuzia e cinismo, a rovesciare i plutocrati vigenti. Questo genere di conflitto si verifica anche internamente alle famiglie o alle corporazioni più abbienti e numerose, in cui ognuno complotta per avere il monopolio dell'influenza e delle risorse.

L'acuta consapevolezza di ciò che li circonda si traduce in forme di nevrosi, di paranoia e di manie di persecuzione (ci sono occhi ed orecchie molto sensibili ovunque) ma anche in un perfetto strumento per reperire la merce più preziosa: la conoscenza.

Incremento Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma del personaggio aumenta di 1.

Velocità. La velocità base di camminata è di 9m. Scalare 6m.

Taglia. I Gatti sono alti circa tra i 120cm e i 160cm, con un peso che varia tra i 30 e gli 80kg.

Affabile. Il personaggio ottiene competenza in Convincere.

Memoria associativa. La capacità sensoriali e mnemoniche dei Gatti permettono loro di poter ritrovare sempre la strada verso un luogo conosciuto anche dopo vari chilometri in territori sconosciuti.

Riflesso Verticale. Quando un Gatto cade da un'altezza inferiore ai 18m e non è incapacitato, può effettuare un Tiro Salvezza di Destrezza con CD pari al numero dei metri e non subire danni da caduta se lo supera, o dimezzare quei danni se fallisce. Se un Gatto cade da oltre 18m può effettuare un Tiro Salvezza di Destrezza con CD 18 +1 per ogni metro oltre al 18esimo, e dimezzare i danni da caduta se lo supera.

Istinto, Vizioso. Ogni gatto ha sempre almeno più di un vizio: pigrizia, opulenza, gola, menzogna. Ma soprattutto ogni gatto, insieme a questi vizi, ha sempre la tendenza a considerare sé stesso e il proprio bene sopra ogni altra priorità.

LINCI

Vivono generalmente in zone rurali: sono gente indipendente che ama le piccole comunità calme e i grandi spazi aperti. Si muovono facilmente e furtivamente nelle aree boschive e sono perfetti guardacaccia e boscaioli.

Le linci hanno una certa predisposizione alla solitudine e al disinteresse per gli affari altrui, che molti prendono per omertà. Costituiscono la maggior parte delle "mafie" nelle zone rurali della Confederazione, risolvendo i problemi dei più umili, ergendosi come loro protezione dal bullismo dei potenti. Tuttavia non è mai a titolo gratuito, e ogni lince finisce per chiedere un tributo per questo impegno, finendo poi spesso a praticare forme di banditismo, non sempre sotto le migliori intenzioni. I loro sensi acuti sono perfetti nell'orientarsi, per identificare prede e predatori e per seguire le tracce nella natura selvaggia.

Incremento Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione del personaggio aumenta di 1.

Velocità. La velocità base di camminata è di 9m. Scalare 6m.

Taglia. Le Linci sono alte circa tra i 140 e i 170cm, con un peso che varia tra 40 e 80kg.

Adattamento al Freddo. Le Linci non soffrono le impervie condizioni climatiche dell'Inverno o di luoghi freddi e non considerano difficoltosi terreni coperti di neve.

Robusto. Vantaggio ai Tiri Salvezza di Costituzione che porterebbero ad acquisire una condizione.

Spirito Selvaggio. Il personaggio ottiene competenza in Sopravvivenza.

Vista Acuta. Vantaggio sulle prove di percezione basate sulla vista. Scurovisione si estende fino a 36m.

Istinto, Fissazione. Le linci tendono ad essere abbastanza

riservate e a stare per i fatti propri, ma se una lince si convince di dover possedere qualcosa o conquistare qualcuno, non c'è modo di distrarla dall'obiettivo e sicuramente impegnerà ogni sua risorsa per raggiungerlo.

PUMA

Solitamente nomadi, organizzati in clan, tra le spoglie catene montuose della Confederazione, formano una sorta di enclave indipendente, in quanto è complicato addentrarsi in forze in tali zone per esercitare autorità, sia per le milizie mercenarie al soldo dei potenti delle città che per la "criminalità organizzata" delle campagne.

L'agilità tipica dei Felidi unita alla loro singolare potenza muscolare li rende perfetti scalatori, esperti nel nascondersi e nel dileguarsi tra le rocce per poi tendere agguati agli avversari con tattiche di guerriglia.

Le loro capacità sensoriali vengono impiegate a sorvegliare l'ingresso delle vallate dall'alto dei monti, rendendo quasi impossibile introdursi in questi luoghi senza essere individuati da lontano.

La spiccata considerazione che hanno di sé si traduce spesso in due principali tratti sociali: i clan delle montagne poco si curano di ciò che accade fuori dalle loro zone e male accettano potestà altrui; secondariamente, all'interno dei clan è diffusa una competitività simile a quella delle comunità di Gatti, in cui ognuno vuole primeggiare. Ma non in ricchezze e potere, piuttosto in valore e forza, ambendo alla conquista di una posizione di campione, sciamano, saggio o capoclan. Questa concorrenza non è spietata e maligna quanto quella delle città, e a differenza di questa non tollera mezzi sleali e non compromette gli equilibri familiari.

Incremento Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza del personaggio aumenta di 1.

Velocità. La velocità base di camminata è di 12m, Scalare 9m.

Taglia. I Puma sono alti circa tra i 160cm e i 180cm, con un peso che varia tra i 40 e gli 80kg.

Artiglio migliorato. Il danno dell'attacco senz'armi con l'artiglio aumenta a 1d4.

Balzo. Al fine di calcolare la distanza che un Puma può coprire con un salto, moltiplicare 30cm al doppio del proprio bonus di forza invece che al normale bonus.

Feroce. Il personaggio ottiene competenza in Intimidire.

Istinto, Hybris. Ogni puma tende a sentirsi in dovere di dimostrare continuamente il proprio valore e la propria forza in ogni situazione, oltre a sottolineare e rivendicare ogni merito in qualsiasi tipo di traguardo o risultato.

Altre Specie

In questa sezione si può trovare una prima versione di alcune Specie da usare per creare i primi personaggi di **Historia**. Hanno le caratteristiche di **Famiglia** integrate per essere pronti a giocare. Si noti che questo è materiale da playtest, e che potrà cambiare prima della versione definitiva del gioco.

BARBAGIANNI

Incremento Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza del personaggio aumenta di 2, quello di Carisma di 1.

Taglia. I Barbagianni sono alti tra 1,2m e 1,4m con una corporatura sottile. Sono di taglia Media.

Velocità. La velocità base di camminata è di 4,5m. Volare 12m.

Ali. Il personaggio non può stare fermo in volo, e precipita se usa le ali in altro modo. Il personaggio può usare le ali per le interazioni più semplici con gli oggetti ma non li può maneggiare o impugnare.

Artigli. Gli Strigi usano e gli artigli come arma naturale per effettuare un colpo senz'armi se sono in volo. Se colpisce infligge 1d4 + il modificatore di Forza danni taglienti, a differenza del normale danno contundente di un colpo senz'armi.

Forte Intuito. Gli Strigi dispongono di Vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) quando c'è da capire se qualcosa non torna in una situazione.

Sensibilità alla Luce. Il personaggio subisce Svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista se esposto a una forte luce diurna.

Scurovisione. Gli Strigi dispongono di una vista potenziata in condizioni di oscurità o luce fioca. Con luce fioca possono vedere fino a 36 metri di distanza come fosse luce intensa, e nell'oscurità come fosse luce fioca. Nell'oscurità non sono però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Sgambettata. A differenza degli altri Aviani, un Barbagianni può usare il suo attacco senz'armi con gli artigli anche da terra, mettendosi prono senza subire Svantaggio ai tiri per colpire.

Spettrale. Il personaggio ottiene competenza in Intimidire.

Stridio. Ogni creatura entro 6m deve superare un TS su Carisma con CD 10 + il bonus di competenza del personaggio o diventa Stordita per 1 round. Questa capacità non può essere usata nuovamente se non dopo aver completato un riposo lungo.

Volo Silenzioso. A differenza degli altri Aviani il volo degli Strigi è estremamente silenzioso e non produce rumore di ali che sbattono. Il personaggio ha Vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per non farsi notare mentre sta volando.

Zampe prensili. Il personaggio ha sviluppato zampe inferiori prensili con cui interagisce con gli oggetti in maniera semplice, ovvero può maneggiarli ma non può essere competente nelle

armi impugnate o utilizzare strumenti con due zampe contemporaneamente. Il personaggio ha bisogno di almeno una zampa libera per poter stare fermo sul terreno o appeso a qualcosa.

Istinto, Brontolone. I Barbagianni trovano sempre da ridire su qualunque cosa, anche solo per il gusto della discussione, e anche se questo può cacciarli nei guai.

LUPO

Incremento Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza del personaggio aumenta di 2, quello di Intelligenza di 1.

Velocità. La velocità base di camminata è di 9m.

Taglia. I Lupi sono alti circa tra i 170cm e i 190cm, con un peso che varia tra i 65kg e i 100kg.

Spirito Selvaggio. I Licaï ottengono competenza in Sopravvivenza.

Scurovisione. I Licaï dispongono di una vista potenziata in condizioni di oscurità o luce fioca. Con luce fioca il personaggio può vedere fino a 18 metri di distanza come fosse luce intensa, e nell'oscurità come fosse luce fioca. Nell'oscurità non si è però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Olfatto Sopraffino. I Licaï dispongono di Vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Fama crudele. Il personaggio ha Vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) contro creature più piccole di lui.

Forti Polmoni. Non soffri di livelli di indebolimento causati dalla mancanza di riposo dovuto ad una lunga marcia o ad un sforzo di resistenza prolungato.

Morso. Quando entra con successo in lotta con una creatura, può usare la reazione per fare un attacco col Morso contro quella creatura. Un attacco col morso è un attacco senz'armi che infligge 1d4 danni perforanti invece che i soliti danni contundenti.

Spirito di Branco. Il personaggio può spendere la propria reazione per ottenere Vantaggio al prossimo tiro per colpire contro una creatura entro 1,5m da uno dei suoi alleati, oppure per usare un'azione di Aiuto verso una creatura contro un avversario a 1,5m dal personaggio.

Istinto, Branco. I Lupi credono sempre nel bene superiore, al branco davanti al singolo, all'ideale davanti alla persona. Quando trovano un gruppo di cui sentirsi parte si esprimono al massimo delle loro potenzialità per il bene del gruppo. Anche se spesso questo si tramuta in desiderio di comando sul gruppo stesso.

ORSO BRUNO

Incremento Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza del personaggio aumenta di 2, mentre quelli Costituzione e



di Saggezza aumentano di 1.

Velocità. La velocità base di camminata è di 9m. Scalare 6m.

Taglia. I Bruni sono alti circa tra i 220cm e i 250cm, con un peso che varia tra i 180 e i 220kg.

Scururovisione. I Bruni dispongono di una vista potenziata in condizioni di oscurità o luce fioca. Con luce fioca il personaggio può vedere fino a 18 metri di distanza come fosse luce intensa, e nell'oscurità come fosse luce fioca. Nell'oscurità non si è però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Agili. Gli Urcidi ottengono competenza in Atletica e Sopravvivenza.

Artigli. Gli Urcidi possono usare gli artigli come armi naturali per effettuare attacchi senz'armi. Se colpiscono infliggono 1d4 + Forza danni taglienti, invece che contundenti come farebbe un attacco senz'armi.

Possenza. Gli Urcidi si considerano di una taglia più grande per determinare la propria capacità di carico e il peso che possono spingere, trainare o sollevare.

Olfatto sopraffino. Gli Urcidi dispongono di Vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e possono avvertire odori da diversi chilometri.

Attento. Il personaggio ottiene competenza in Percezione. Le altre creature non godono del Vantaggio nei tiri contro il personaggio derivante dall'essere nascosti.

Pelle Spessa. Il personaggio riduce ogni danno contundente, perforante o tagliente non magico subito di 1 fino a un minimo di 1.

Lottatore. Il personaggio ha Vantaggio alle prove contrapposte di Forza per Afferrare, mantenere afferrata o Spingere un'altra creatura.

Istinto, Abitudinario. I Bruni amano la loro roba. Gli piace ripetere la stessa cosa ogni giorno, mangiare le stesse cose, vedere gli stessi posti. Poche cose irritano un Orso Bruno più delle novità inattese e del rompersi della sua routine.

PORCO

Incremento Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione del personaggio aumenta di 2, il punteggio di Carisma aumenta di 1.

Velocità. La velocità base di camminata è di 9m.

Taglia. I Porci sono alti tra 1,8m fino oltre i 2m e pesano tra i 130 e i 200 chili. Sono di taglia Media.

Olfatto Sopraffino. I Sauti dispongono di Vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Resistenza al Veleno. I Sauti dispongono di Vantaggio ai Tiri Salvezza contro gli effetti di Avvelenamento e resistenza ai danni di tipo veleno.

Visione Periferica. I Sauti hanno una visione periferica sviluppata fino 310°, per questo non possono essere colti alla sprovvista da attacchi alle spalle.

Gourmet. Il personaggio sa sempre come trovare cibo, e può mangiare praticamente di tutto, riuscendo a consumare anche ciò che gli altri considerano disgustoso.

Anatomia Semplice. Le prove di Saggezza (Medicina) fatte sul personaggio dispongono di Vantaggio.

Corporatura Solida. Il personaggio dispone di Vantaggio alle prove contrapposte di Forza per non essere afferrato o spinto da un avversario.

Istinto, Eccedere è meglio che deficere. I Porci difficilmente resistono agli eccessi, in qualsiasi forma. Che si tratti di comodità, cibo, ricchezza o potere, quando un maiale ha una passione non può smettere di perseguirla.

PROCIONE

Incremento Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione e di Intelligenza del personaggio aumentano di 2.

Taglia. La taglia di un Mustaceo è Media. Un Procione è alto tra 1,3 e 1,7 metri e pesa tra i 40 e gli 80 chili.

Spirito Selvaggio. I Mustacei ottengono competenza in Sopravvivenza.

Risoluti. Una volta al giorno un Mustaceo può tirare di nuovo un Tiro Salvezza e tenere il secondo risultato.

Resistenza al Veleno. I Procioni hanno Vantaggio ai Tiri Salvezza contro gli effetti di Avvelenamento e resistenza ai danni di tipo veleno.

Scururovisione. I Mustacei dispongono di una vista potenziata in condizioni di oscurità o luce fioca. Con luce fioca il personaggio può vedere fino a 18 metri di distanza come se fosse a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non si è però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

Olfatto Sopraffino. I Mustacei dispongono di Vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Messaggi Odorosi. I Mustacei dispongono dell'innata caratteristica di rilasciare forti odori in grado di marcare un oggetto o un luogo, interpretabili solo ai membri della Famiglia. Questi messaggi odorosi possono essere una firma personale o l'indicazione di uno stato emotivo e possono persistere fino a una settimana a seconda dell'intensità desiderata.

Tenacia Implacabile. Quando un Mustaceo scende a 0 Punti Ferita ma non viene ucciso sul colpo, può decidere di rimanere a 1 Punto Ferita. Non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo lungo.

Mano Abile. Il personaggio guadagna competenza in Rapidità di Mano e si considera competente nell'utilizzo di ogni strumento che richieda l'uso delle mani. Durante la fase di creazione scegliere uno strumento da artigiano, le prove che il personaggio fa con quello strumento vengono effettuate con Vantaggio.

Istinto, Tutto è tutto. Un Procione non spreca mai niente, e cerca di trovare un uso laterale di qualsiasi risorsa disponibile, persino quelle che altri considerano scarti. Ogni cosa può quindi essere considerata preziosa, il che si traduce a volte in un attaccamento ossessivo verso cose inutili a cui viene data importanza eccessiva.



Mestieri



*Mestieri in **Historia** rappresentano il percorso di crescita del personaggio, come si procura da vivere e il suo posto nella società. Garantiscono nuove abilità e capacità con l'avanzare dei livelli, formando la struttura base che differenzia tra loro i personaggi e il loro ruolo, sia durante scontri o in fasi sociali ed esplorative. Le combinazioni di Mestieri sono miscele narrative in grado di offrire spunti per lo sviluppo delle trame di gioco. Che a unirli sia uno scopo o il risultato di una strana combinazione del fato, i personaggi potranno affrontare insieme ostacoli, esplorare luoghi ostili, venire coinvolti il trame di potere o scoprire verità in grado di scuotere le fondamenta stesse del mondo in cui vivono.*

ALCHIMISTA

La ricerca delle verità universali passa attraverso lo studio accademico e la rigorosa pratica dell'Alchimia. Comprendere le leggi cosmiche per plasmare la natura, riequilibrare gli umori del corpo per guarire ferite e malattie, o ricreare l'essenza della vita stessa in una provetta sono gli scopi ultimi della Magna Scientia. Le grandi Meraviglie che l'Alchimia è in grado di produrre rendono gli Alchimisti una categoria rispettata, seppur chi la pratica resta profondamente incomprensibile per le genti comuni, incapaci di sostenere pensieri tanto arcani.

- **Filosofo** - Trasmutazioni materiali, ricerca la Pietra Filosofale
- **Iatro** - Umori corporei e salute, ricerca l'Elisir di Lunga Vita
- **Vitalista** - Creatore di Homunculus, ricerca l'Anima del Mondo

COMBATTENTE

Prender le armi non è per nulla raro in un mondo dove la legge del più forte sembra comunque incombere sulla società civilizzata. Asserviti a regni negli eserciti, mercenari al soldo di signorotti o mercanti, violente attrazioni nelle arene o guardiani della Fede che siano, spesso la spada è una delle poche alternative alla tonaca nelle famiglie povere e con molti figli, o una strada per raggiungere il potere.

- **Condottiero:** addestrato militarmente alla disciplina e abile stratega.
- **Gladiatore:** combatte nelle arene, letale nei confronti ravvicinati.
- **Paladino:** la sua fede gli garantisce forza e abilità uniche.

FURFANTE

Nei vicoli delle città della Confederazione, o nelle strade solitarie fra i fitti boschi della Fossa, un Furfante è sempre in agguato, pronto a recar danno a qualcuno per sopravvivere. Che si tratti del furto di un'importante opera d'arte da piazzare al mercato nero, della misteriosa e prematura scomparsa di un Console invisio al crimine organizzato o di un'informazione segreta che ha screditato un Ecclesiastico, è probabile che un sacchetto di monete venga poi consegnato nelle mani di un Furfante.

- **Ladro:** dedito al furto e alla rapina, si muove nell'ombra senza lasciare tracce.
- **Sicario:** letale ed esperto nell'uccidere silenziosamente le sue vittime.
- **Spia:** affabile, in grado di infiltrarsi in qualunque ambiente per ottenere informazioni.

GENIERE

L'introduzione della Polvere Nera ha rivoluzionato il modo di fare la guerra e non solo. La potenza distruttrice delle armi da fuoco deve essere tenuta sotto controllo da mani esperte: ecco nascere i Genieri. Artigiani o militari che siano, conoscono come sfruttare questa potenza al meglio senza incappare in errori o incidenti. Alcuni affinano le proprie doti per colpire con precisione, altri si specializzano nella gestione degli ordigni più pericolosi e distruttivi, altri ancora ricercano continuamente di migliorare la tecnologia a loro disposizione.

- **Fuciliere:** esperto tiratore, capace di sfruttare al meglio le proprie abilità di mira.
- **Guastatore:** specializzato nell'utilizzo di esplosivi, armi ad area e demolizioni.
- **Tecnico:** dedito allo sviluppo tecnologico e alla personalizzazione delle sue armi.



MAGUS

Servono dieci anni di studi come unico allievo sotto un Magister per poter prendere i gradi di Novizio, e dieci anni ancora per diventare indipendente e ottenere il titolo di Magus a tutti gli effetti. Un Magus studia come incanalare le connessioni del mondo per produrre incredibili effetti ai limiti della possibilità: vera e propria Magia. La specializzazione nell'Arte di un Magus può rivolgersi allo studio delle connessioni emotive e mentali, al bilanciamento di Energia e Forza o al combinare gli elementi naturali.

- **Segreto di Aria e Terra.**
- **Segreto di Acqua e Fuoco.**
- **Segreto di Corpo e Mente.**

MERCANTE

Il commercio è una delle pietre fondanti della società: i mercanti sono stati i primi pionieri ad avventurarsi ad Est e a Sud, incontrando nuove civiltà e importando prodotti esotici. I Mercanti sono persone affabili, furbe ed in grado di riconoscere immediatamente pregi e difetti di chi gli si para di fronte, utilizzando queste informazioni a loro vantaggio. Esistono Mercanti delle più disparate specie: cercatori di cimeli antichi o di nuovi regni lontani, loschi figure

che muovono merci proibite o irrefrenabili imprenditori che col commercio sembra vogliano fondare un impero.

- **Collezionista di Rarità:** mercante d'avventura, alla ricerca di artefatti rari o nuove rotte commerciali.
- **Contrabbandiere:** legato al mondo della criminalità, contatti malavitosi e forniture illegali o proibite.
- **Magnate:** affarista per eccellenza che punta a costruire un impero commerciale e un monopolio.

MORTIFICATO

Una grezza ma terribilmente potente forma di Magia è quella prodotta dai riti cruenti dei Mortificati. Nulla a che vedere con lo studio dei meccanismi regolatori del mondo dei Magus o con le formule degli Alchimisti, ma lo stato di trance emotiva in cui riescono ad entrare i Mortificati sembra far sanguinare Magia dal Mondo così come dai loro corpi flagellati.

A volte abbandonano la civiltà per cercare una vita ascetica e solitaria; altre volte diventano invasati pronti a gettarsi a capo fitto nel nome dei loro ideali; infine alcuni, gonfi di verità, si mettono ad arringare folle e a far proseliti. In ogni caso il Tempio ha dovuto riconoscerli ed integrarli nella speranza di poterli controllare, ma vengono visti con estrema preoccupazione.

- **Asceta:** alla costante ricerca dell'imperturbabilità dello spirito tramite le rinunce materiali e all'autoflagellazione.
- **Fanatico:** trasforma il dolore in frenesia mistica potenziando la Magia su sé stesso.
- **Santone:** aizza le folle ed è in grado di amplificare gli effetti della Magia sugli altri.

SACERDOTE

Il Tempio della Croce d'Ossa forma Sacerdoti con cui mantenere l'ordine e diffondere il verbo. Alcuni vengono fatti specializzare nell'arte medica, in modo d'assistere poveri e bisognosi coi loro Miracoli; altri forgiati nel dogmatismo per distruggere eventuali focolai d'eresia o dissensi teologici; altri ancora invece vengono scelti per diventare profeti della fede in pellegrinaggio per il mondo, stringendo un legame con il Divino più profondo di quanto l'umana comprensione possa concepire.

- **Guaritore:** esperto nell'arte medica, assiste i deboli negli Hospitali o peregrinando dove c'è più bisogno.
- **Inquisitore:** braccio armato del Tempio, punisce le eresie e difende il dogma.
- **Profeta:** in comunione con le voci del divino, professa la fede e ciò che sarà.

VENTURIERO

Nelle terre selvagge lontane dalle città, capita di incontrare individui che hanno scelto di abbracciare la vita lì dove è più ardua, senza comodità, agi, con molti pericoli in agguato e vivendo di ventura. Qualcuno ha scelto di vivere nella natura delle grandi foreste affinando le proprie doti nel seguire piste, scoccare frecce e piazzare trappole, oppure ha preso la via della strada che racconta meravigliose storie in cambio di vitto e alloggio, ma tra i Venturieri si trovano anche guide di frontiera e pionieri affascinati dalle terre inesplorate.

- **Cacciatore:** esperto in trappole, agguati e impareggiabile segugio.
- **Cantastorie:** gira il mondo alla ricerca di storie da raccontare.
- **Esploratore:** abile pioniere in territori sconosciuti.

ANTEPRIMA DEI MESTIERI

Nelle prossime pagine si trovano le anteprime dei primi tre livelli di sei mestieri. Si noti che questo è materiale da playtest e potrà differire da quello definitivo sul manuale di *Historia*.



Alchimista

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Misture
1°	+2	Pratiche Alchemiche	2
2°	+2	Trattato Alchemico	2
3°	+2	Dottorato	2

PRIVILEGI DI CLASSE

Un alchimista ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d6 per livello da Alchimista

Punti Ferita al 1° livello: 6 + il modificatore di Costituzione dell'alchimista

Punti Ferita a Livelli superiori: 1d6 (o 4) + il modificatore di Costituzione dell'alchimista per livello da alchimista dopo il primo

COMPETENZE

Armature: Nessuna

Armi: Armi semplici

Strumenti: Borda da Erborista, uno strumento da artigiano a scelta. Un set da gioco a scelta

Tiri Salvezza: Costituzione, Intelligenza

Abilità: Tre a scelta tra Arcano, Convincere, Indagare, Ingannare, Intuizione, Natura, Percezione, Rapidità di mano e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Un alchimista inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento garantito dalla sua Ventura:

- (a) uno spadino, o (b) un bastone ferrato
- Una borsa dei componenti alchemici e un focus alchemico
- (a) una dotazione da diplomatico, o (b) una dotazione da studioso
- Uno strumento da artigiano a scelta e una borsa da erborista
- Un tomo di alchimia e un libro bianco

PRATICHE ALCHEMICHE

L'alchimista conosce i quattro atti fondamentali delle pratiche alchemiche ed è in grado di utilizzarne una versione grezza con rapidità. Come azione bonus nel suo turno l'alchimista può mettere in atto una delle quattro procedure descritte sotto. Ciascuna di esse crea una semplice mistura utilizzabile da chiunque come azione.

- **Calcinatio.** Crea un elisir che incrementa la CA di chi la beve di 3.

- **Putrefatio.** Crea un potente veleno da contatto: effettuando un tiro per colpire con arma a distanza il bersaglio subisce 4d6 danni necrotici.
- **Distillatio.** Crea un elisir che se bevuto o somministrato cura 2d8 punti ferita.
- **Sublimatio.** Crea una pietra nera che può essere gettata fino a 9m, creando una fitta nebbia nera in una sfera con raggio 6m, rendendo la zona pesantemente oscurata.

L'alchimista può mettere in atto queste procedure un numero limitato di volte, come mostrato nella colonna Misure della tabella "Alchimista". Al termine di un riposo breve o lungo le sue misure esistenti perdono il loro potere e l'alchimista recupera tutti gli utilizzi.

Con l'esperienza l'alchimista apprenderà come utilizzare rapidamente più procedure in uno stesso turno, combinando i quattro effetti fondamentali per ottenere nuovi e misteriosi effetti.

FOCUS ALCHEMICO

L'alchimista utilizzare forme geometriche regolari o una borsa di componenti come focus alchemico per mettere in atto le procedure. Alcune procedure segrete potranno richiedere un focus specifico.

CARATTERISTICA DA ALCHEMISTA

Intelligenza è la caratteristica usata per determinare l'efficacia degli effetti dell'alchimista, dal momento che il suo acume e la sua preparazione sono il cardine della sua disciplina. Un alchimista usa Intelligenza ogni volta che un effetto fa riferimento alla sua caratteristica da alchimista. Usa inoltre il modificatore di Intelligenza per definire la CD di un Tiro Salvezza di un effetto da lui preparato. Quando inoltre effettua un tiro per colpire utilizzando uno dei suoi effetti, l'alchimista può effettuare un tiro per colpire come fosse un incantesimo utilizzando la propria caratteristica da alchimista.

- **CD del tiro salvezza** = 8 + il bonus di competenza dell'alchimista + il modificatore Intelligenza dell'alchimista
- **Modificatore di attacco dell'effetto** = il bonus di competenza dell'alchimista + il modificatore Intelligenza dell'alchimista



TRATTATO ALCHEMICO

Dal 2° livello l'alchimista comincia a raccogliere i propri appunti di ricerca in un trattato. A seconda dell'argomento del trattato l'alchimista ottiene differenti benefici.

TRATTATO DI CHIMICA

L'alchimista è in grado, investendo il tempo opportuno, di preparare delle misture efficaci. Il suo trattato raccoglie dei processi per preparare delle pozioni. Può preparare una pozione comune spendendo 20 monete. Inizia il suo trattato con i processi per la *pozione di guarigione* e la *pozione di scalare*. A livelli più alti potrà aggiungere pozioni più complicate - e più costose.

DOTTORATO

Al 3° livello l'alchimista ha portato i suoi studi a un livello superiore e comincia a specializzarsi in un Dottorato Alchemico tra Iatro, Filosofo e Vitalista.

DOTTORATO DA VITALISTA

Il Vitalista si occupa di svelare il mistero della vita e dell'intelligenza: la creazione e il perfezionamento della vita dagli elementi inanimati è il percorso per la scoperta dell'anima e dei maggiori misteri del creato.

HOMUNCULUS

Il Vitalista può lanciare l'incantesimo *trovare famiglio* come rituale. Il famiglio evocato, detto homunculus, è un esserino minuscolo dalla forma simile all'alchimista stesso, apparentemente più infantile e ingenuo ma obbediente agli ordini dell'alchimista.

L'homunculus ha inoltre una azione bonus speciale, *potenziamento*, che migliora le capacità di una creatura entro 9m: il bersaglio ottiene 1d6 che potrà spendere per tirarlo e aggiungerlo a un qualsiasi tiro per colpire, Tiro Salvezza o prova di caratteristica. La creatura può aspettare di avere tirato il d20 prima di decidere se utilizzare il dado, ma deve decidere di utilizzarlo prima che il GM abbia dichiarato il successo o meno. Una volta tirato, il dado è perduto ed è possibile avere un solo dado di questo tipo alla volta.

L'homunculus può utilizzare questa azione un numero di volte pari al modificatore Intelligenza dell'alchimista, il quale può far recuperare gli utilizzi all'homunculus al termine di un riposo breve effettuato da entrambi, durante il quale non si allontanino per più di 9m.



Combattente

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Recuperare Energie, Stile di Combattimento
2°	+2	Dadi Azione (4d6)
3°	+2	Via del Combattente

PRIVILEGI DI CLASSE

Un combattente ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d10 per livello da combattente

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il modificatore di Costituzione del combattente

Punti Ferita a Livelli superiori: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione del combattente per livello da combattente dopo il primo

COMPETENZE

Armature: Tutte le armature e gli scudi

Armi: Armi semplici, armi da guerra

Strumento: Uno strumento da artigiano a scelta

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione

Abilità: Due a scelta tra Acrobazia, Atletica, Intuizione, Intimidire, Percezione, Sopravvivenza e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Un combattente inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento garantito dalla sua Ventura:

- (a) un giaco di maglia, o (b) una brigantina, un arco lungo con faretra e 20 frecce
- (a) un'arma da guerra e uno scudo, o (b) due armi da guerra
- (a) una vecchia pistola, o (b) una balestra leggera e 20 quadrelli, o (c) due coltelli da lancio
- (a) una dotazione da avventuriero, o (b) una dotazione da esploratore

STILE DI COMBATTIMENTO

Il combattente adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più d'una volta, anche se in seguito il combattente ha diritto a scegliere di nuovo.

COMBATTERE CON ARMI POSSENTI

Quando il combattente ottiene un 1 o un 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da

mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene nuovamente un 1 o un 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché il combattente ottenga questo beneficio.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando il combattente combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

DIFESA

Finché indossa un'armatura, il combattente ottiene un bonus di +1 alla CA.

DUELLARE

Quando il combattente impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

PORTATORE D'ARMI DA FUOCO

Il combattente ottiene competenza nelle armi da fuoco. Ricaricare un'arma richiede un tipo d'azione diversa: se era richiesta un'azione, ora è richiesta un'azione bonus, se era richiesta un'azione bonus, ora è richiesta una reazione, se era richiesta una reazione ignora la proprietà Ricaricare Fuoco.

PROTEZIONE

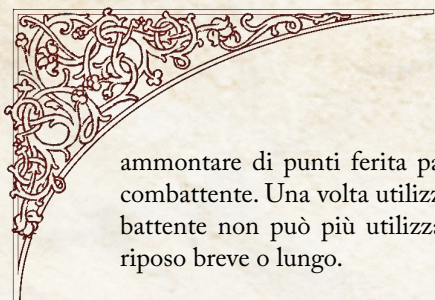
Quando una creatura che il combattente è in grado di vedere attacca un bersaglio diverso dal combattente e situato entro 1,5 metri da lui, il combattente può usare la sua reazione per infliggere Svantaggio al tiro per colpire della creatura. Il combattente deve impugnare uno scudo.

TIRO

Il combattente ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettua con armi a distanza.

RECUPERARE ENERGIE

Un combattente possiede una riserva limitata di resistenza fisica a cui può attingere per proteggersi dai danni. Nel suo turno può usare un'azione bonus per recuperare un



ammontare di punti ferita pari a $1d10 +$ il suo livello da combattente. Una volta utilizzato questo privilegio, il combattente non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

DADI AZIONE

Il combattente ha un grande controllo su ciò che succede sul campo di battaglia. Ottiene 4 Dadi Azione, che sono d6. Quando effettua un'azione d'attacco, può spendere un Dado Azione e aggiungerne il risultato al tiro per colpire. Può essere lanciato anche dopo che è stato effettuato il tiro, ma prima di conoscerne l'esito del risultato.

Se non è stato speso un Dado Azione nel tiro per colpire, può essere speso per aggiungerlo al tiro per i danni.

Il combattente ottiene un ulteriore Dado Azione al 10° livello, e un altro al 20° livello.

Al 7° livello, i Dadi Azione del combattente diventano d8. Al 13° livello, diventano d10. Al 17° livello diventano d12.

VIA DEL COMBATTENTE

Al 3° livello, il combattente intraprende la via su cui specializzare e migliorare le proprie capacità sul campo di battaglia. Può scegliere fra Condottiero, Gladiatore e Paladino. La Via scelta garantisce privilegi al 3° livello, e ancora al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

VIA DEL CONDOTTIERO

A decidere le battaglie non è solo la forza del numero, la ferocia dei soldati o l'impeto dello spirito, ma più d'ogni altra cosa è la strategia di coloro che muovono gli eserciti e li guidano ispirando il coraggio dei militi e le loro azioni. I condottieri portano sulle loro spalle il fardello della responsabilità delle azioni collettive nelle battaglie, ma anche l'onore e il merito di essere l'ago della bilancia dei grandi scontri di questo tempo.

GRIDO DI BATTAGLIA

Quando il combattente sceglie questa Via al 3° livello, quando usa Recuperare Energie, gli alleati del combattente in grado di sentirlo, entro 9 metri da lui, recuperano a loro volta la metà dei Punti Ferita recuperati dal combattente.



Magus

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Segreti Conosciuti	Punti Incanto
1°	+2	Incantesimi, Segreto	1	2
2°	+2	Mistero Fondante	1	6
3°	+2	Metamagia	1	9

PRIVILEGI DI CLASSE

Un magus ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d6 per livello da magus

Punti Ferita al 1° livello: 6 + il modificatore di Costituzione del magus

Punti Ferita a Livelli superiori: 1d6 (o 4) + il modificatore di Costituzione del magus per livello da magus dopo il primo

COMPETENZE

Armature: Nessuna

Armi: Balestre leggere, bastoni ferrati, dardi, fionda, pugnali, spadini

Strumenti: Due strumenti da artigiano a scelta

Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggezza

Abilità: Due a scelta tra Arcano, Indagare, Intuizione, Natura, Percezione, Performance, Storia.

EQUIPAGGIAMENTO

Un magus inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento garantito dalla sua Ventura:

- (a) uno spadino, o (b) un bastone ferrato
- (a) una borsa dei componenti, o (b) un focus arcano
- (a) una dotazione da studioso, o (b) una dotazione da diplomatico
- Uno strumento da artigiano a scelta

INCANTESIMI

TRUCCHETTO

Al 1° livello, un magus conosce tre trucchetti dati dal Segreto che ha scelto. Apprende ulteriori trucchetti quando apprende un nuovo Segreto, come mostrato nella tabella "Magus".

PUNTI INCANTO

La tabella "Magus" mostra quanti Punti Incanto il personaggio possiede per lanciare incantesimi di 1° livello o superiore. Per lanciare uno degli incantesimi da magus, il personaggio deve spendere un quantitativo di Punti Incanto equivalente al numero indicato dalla tabella. I Punti Incanto si ripristinano totalmente al termine di un riposo lungo, mentre se ne

ripristinano 1 + la metà del totale dei Punti Incanto posseduti dal personaggio al termine di un riposo breve.

Per esempio, per lanciare l'incantesimo conosciuto Individuazione dei Pensieri di 2° livello, il personaggio dovrà spendere 2 Punti Incanto.

Livello dell'Incantesimo	Costo in Punti Incanto
1°	2
2°	3
3°	5
4°	6
5°	7

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Il personaggio conosce due incantesimi di 1° livello dal Segreto scelto. Quando il personaggio ottiene un nuovo livello nel Segreto scelto, impara gli incantesimi corrispondenti al livello nel Segreto indicati nella tabella del Segreto in cui ha ottenuto il livello.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Intelligenza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da magus, dal momento che sono lo studio e la dedizione del magus a farglieli imparare. Un magus usa Intelligenza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Intelligenza per definire la CD del Tiro Salvezza di un incantesimo da magus lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

- **CD del Tiro Salvezza dell'incantesimo** = 8 + il bonus di competenza del magus + il bonus di intelligenza del magus
- **Modificatore di attacco dell'incantesimo** = il bonus di competenza del magus + il bonus di intelligenza del magus

CELEBRARE RITUALI

Un magus può lanciare un incantesimo da magus che conosce come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale.

FOCUS DA INCANTATORE

Un magus può usare un focus arcano come focus da incantatore per i suoi incantesimi da magus.

SEGRETI

Il personaggio sceglie in quale segreto inizia il suo percorso di studi magici. Il Segreto rappresenta la sfera dello scibile magico in cui il magus inizia ad accrescere la propria abilità nella Magna Ars. il personaggio impara un nuovo Segreto al 5°, all'11° e al 17° livello.

Ogni Segreto ha i propri Misteri Fondanti, lista di incantesimi e opzioni di metamagia.

SEGRETO DELLA MENTE

Scoprire il Segreto della Mente permette di tessere i pensieri altrui, entrando nello spirito di ogni essere e dipanandone il singolo filo della coscienza.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Quando il personaggio sceglie questo segreto, impara i Trucchetti indicati e quando ottiene un livello nel Segreto, impara gli incantesimi corrispondenti indicati dalla tabella seguente:

Trucchetti: *Amicizia, Beffa Crudele, Deflagrazione Oscura*

1° livello. *Charme su Persone, Comando*

2° livello. *Calmare emozioni, Individuazione dei Pensieri*

3° livello. *Chiaroveggenza, Inviare*

4° livello. *Confusione, Occhio Arcano*

5° livello. *Dominare Persone, Scrutare*

MISTERO FONDANTE: TELEPATIA

Quanto il personaggio ottiene il 2° livello in questo Segreto, impara a mandare e ricevere messaggi telepatici a una creatura in grado di capirlo entro 18m da lui. Spendendo 1 Punto Incanto il personaggio può stabilire un legame telepatico con una creatura in grado di capirlo entro 18m da lui della durata di 1 ora, con cui inviare reciprocamente i pensieri, le sensazioni e usando un'azione anche condividere la visione. Il personaggio può lanciare incantesimi sulla creatura con cui è collegata telepaticamente come se fosse sempre entro la giusta distanza per farlo.

METAMAGIA

Quando il personaggio raggiunge il 3° livello nel Segreto, impara a modificare gli incantesimi che è in grado di lanciare adattandoli alle proprie esigenze del momento. Impara le seguenti opzioni di metamagia.

INCANTESIMO CELATO

Quando il magus lancia un incantesimo, può spendere 1 Punto Incanto per lanciarlo senza componenti somatiche o verbali.

INCANTESIMO INTENSIFICATO

Quando il magus lancia un incantesimo che obbliga una creatura a effettuare un Tiro Salvezza per resistere ai suoi effetti, può spendere 3 Punti Incanto per infliggere svantaggio a un bersaglio dell'incantesimo in occasione del primo Tiro Salvezza che effettuerà contro l'incantesimo.



Mercante

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Il Mattino ha l'Oro in Bocca, Imballatore Efficiente, Sorriso Diplomatico
2°	+2	Factotum, Orecchie da Mercante
3°	+2	Contatti, Maestria, Stile Commerciale

PRIVILEGI DI CLASSE

Un mercante ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d8 per livello da mercante

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il modificatore di Costituzione del mercante

Punti Ferita a Livelli superiori: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del mercante per livello da mercante dopo il primo

COMPETENZE

Armature: armature leggere

Armi: armi semplici. Spade corte, spade da lato, balestre a mano

Strumenti: due strumenti da artigiano a scelta. Un set da gioco a scelta.

Tiri Salvezza: Carisma, Saggezza

Abilità: quattro a scelta tra Convincere, Indagare, Ingannare, Intuizione, Natura, Percezione, Rapidità di Mano, Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Un mercante inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento garantito dalla sua Ventura:

- (a) una spada da lato, o (b) una spada corta, o (c) qualsiasi arma semplice
- (a) una dotazione da diplomatico, o (b) una dotazione da esploratore
- Uno strumento da artigiano e un set da gioco a scelta
- Un tabarro imbottito e un pugnale

IL MATTINO HA L'ORO IN BOCCA

Quando il personaggio ottiene un 1 sul tiro di dado in una prova di abilità, tiro per colpire o Tiro Salvezza, può ritirare il dado e tenere il nuovo risultato, fino a un massimo di volte al giorno pari al bonus di carisma (min 1).

IMBALLATORE EFFICIENTE

Il personaggio conosce perfettamente l'arte dell'imballaggio e del carico. Per calcolare il carico trasportato può ignorare fino al 10% della sua capacità di carico se indossa uno zaino, così come è in grado di sistemare il carico stivato in un veicolo da trasporto oltre il massimo della sua capacità di carico senza effetti negativi. Questa capacità migliora di un ulteriore 10% al 10° livello e di un ulteriore 10% al 15° livello.

SORRISO DIPLOMATICO

Il personaggio dispone di Vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) fatte per ottenere sconti su merci e servizi da acquistare.

FACTOTUM

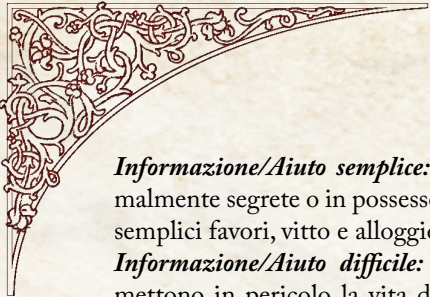
A partire dal 2° livello, un mercante può aggiungere metà del suo bonus di competenza, arrotondato per difetto, a ogni prova di caratteristica da lui effettuata che non includa già il suo bonus di competenza.

ORECCHIE DA MERCANTE

A partire dal 2° livello il personaggio ottiene Vantaggio alle prove di Intelligenza (Storia), Intelligenza (Indagare), Saggezza (Intuizione) e Saggezza (Percezione) per ottenere informazioni sulle ricchezze accumulate, tradizioni culturali, linguaggi conosciuti, stili di vita, qualità dell'equipaggiamento e rango sociale di una creatura che è in grado di vedere.

CONTATTI

Il personaggio conosce almeno un contatto dalla sua rete commerciale in ogni città che visita. Una volta al giorno può sfruttare questa connessione per ottenere informazioni a cui non avrebbe normalmente accesso, o qualche altro tipo di vantaggio. Modi e svolgimento sono a discrezione del GM. Per fare ciò il personaggio deve effettuare un tiro di Carisma (Convincere) con CD variabile a seconda del tipo di informazione o aiuto che cerca:



Informazione/Aiuto semplice: CD 10. Informazioni normalmente segrete o in possesso di pochi, aiuti quali consigli, semplici favori, vitto e alloggio momentanei ecc

Informazione/Aiuto difficile: CD 15. Informazioni che mettono in pericolo la vita dell'informatore e di massima riservatezza, aiuti quali protezione o un prestito.

Informazione/Aiuto molto difficile: CD 20. Informazioni proibite che possono interessare ad individui molto potenti e pericolosi, oggetti proibiti o richieste illegali di furto o assassinio.

MAESTRIA

Al 3° livello, un mercante sceglie due tra le sue competenze nelle abilità, oppure una sua competenza in una abilità e la competenza in uno strumento da artigiano. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando una delle competenze scelte. Al 9° livello, il mercante sceglie altre due tra le sue competenze, o una competenza in un'altra abilità e in uno strumento da artigiano in cui non abbia già maestria, che ottengono questo beneficio.

STILE COMMERCIALE

Al 3° livello il personaggio ha definito il suo modo di fare affari, specializzandosi in uno stile commerciale: Collezionista di Rarità, Contrabbandiere o Magnate. L'archetipo conferisce privilegi al 3° livello e ancora al 9°, 13° e 17° livello.

STILE DA COLLEZIONISTA DI RARITÀ

I Collezionisti di Rarità sono quei mercanti che spinti dalla voglia di avventure o più probabilmente dal desiderio di un buon guadagno, partono alla ventura verso terre lontane e pericolose per cercare nuove rotte commerciali, entrando in contatto con culture e idee diverse, e mettendo magari le mani su rarissimi cimeli e artefatti in grado di fruttare immense fortune.

COMPETENZE BONUS

Quando il personaggio si specializza in questo Stile Commerciale al 3° livello, ottiene competenza nelle armature medie e nella frusta. Ottiene anche competenza nell'abilità Sopravvivenza e in un nuovo linguaggio.

VALUTATORE ATTENTO

In ogni prova di Intelligenza o Saggezza effettuata per determinare qualità, proprietà e valore di un oggetto, il personaggio conta ogni risultato sul dado di 9 o meno come un 10.



Mortificato

Livello	Bonus di Comp.	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	Supplizi	Livello Supplizi	Danni da Mortificazione
1°	+2	Incantesimi, Difesa Senza Armatura, Flagellazione, Mortificazione	2	-	-	-	+2
2°	+2	Chiamata alla Mortificazione	2	2	1	1	+2
3°	+2	Ricompensa attraverso il Dolore	2	3	1	1	+2

PRIVILEGI DI CLASSE

Un mortificato ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d12 per livello da mortificato

Punti Ferita al 1° livello: 12 + il modificatore di Costituzione del mortificato

Punti Ferita a Livelli superiori: 1d12 (o 7) + il modificatore di Costituzione del mortificato per livello da mortificato dopo il primo

COMPETENZE

Armature: Armature leggere

Armi: Armi semplici, mazzafrusti

Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Costituzione, Carisma

Abilità: Due a scelta tra Atletica, Convincere, Intimidire, Intrattenere, Percezione e Religione

EQUIPAGGIAMENTO

Un mortificato inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento garantito dalla sua Ventura:

- (a) un randello pesante, o (b) un mazzafrusto
- (a) una dotazione da esploratore, o (b) una dotazione da sacerdote
- Un flagello e una copia del Libro dei Mortificati

INCANTESIMI

TRUCCHETTI

Al secondo livello, il personaggio conosce due trucchetti dalla lista di incantesimi del mortificato (al momento riferirsi alla lista del chierico). Il personaggio può cambiare i trucchetti che conosce ogni volta che ottiene un nuovo livello da mortificato. Impara un trucchetto aggiuntivo al 5° e all'11° livello. Il personaggio può lanciare trucchetti solo durante la mortificazione.

SUPPLIZI

I mortificati usano i supplizi come slot incantesimo. Il livello dello slot è metà del livello del mortificato. Il numero di supplizi a sua disposizione è indicato nella tabella "Mortificato". Il personaggio recupera metà dei propri supplizi ogni volta ottiene un livello di indebolimento, e li recupera tutti dopo aver terminato un riposo breve.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Costituzione è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da mortificato, siccome il potere magico scaturisce dallo stress e dal dolore fisico che questo sopporta. Un mortificato usa Costituzione ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Costituzione per definire la CD del Tiro Salvezza di un incantesimo da mortificato lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

- **CD del Tiro Salvezza dell'incantesimo** = 8 + il bonus di competenza del mortificato + il bonus di Costituzione del mortificato
- **Modificatore di attacco dell'incantesimo** = il bonus di competenza del mortificato + il bonus di Costituzione del mortificato

FOCUS DA INCANTATORE

Il personaggio usa le sue stesse ferite come focus divino per i suoi incantesimi da mortificato. Può lanciare incantesimi solo durante la mortificazione.

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Quando raggiunge il 2° livello, il personaggio impara due nuovi incantesimi di 1° livello dalla lista del mortificato. La colonna "Incantesimi Conosciuti" della tabella "Mortificato" mostra quando impara nuovi incantesimi da mortificato di primo livello e superiore. Gli incantesimi devono essere di un livello pari o inferiore a quanto mostrato nella colonna "Livello dei Supplizi" nel livello in cui impara un nuovo incantesimo. Può lanciare magie solo durante la mortificazione.



DIFESA SENZA ARMATURA

Finché il personaggio non indossa alcuna armatura, la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Costituzione + il suo modificatore di Destrezza. Il mortificato può usare gli scudi e mantenere questo privilegio.

FLAGELLAZIONE

In qualsiasi momento, se non è incapacitato, il personaggio può perdere un quantitativo di Punti Ferita pari al suo livello da mortificato. Questo può essere usato per attivare la mortificazione.

MORTIFICAZIONE

Quando il personaggio perde Punti Ferita può spendere la sua reazione per entrare in uno stato di trance mistica. Durante la mortificazione, il personaggio ottiene i seguenti benefici, se non indossa un'armatura pesante:

- Dispone di Vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.
- Non può essere spaventato o affascinato.
- Quando effettua un attacco con un'arma da mischia usando Forza, ottiene un bonus al tiro per i danni che aumenta mano a mano che ottiene nuovi livelli da mortificato, come indicato nella colonna "Danni da Mortificazione" nella tabella "Mortificato".
- Resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.
- Può lanciare trucchetti e incantesimi da supplizio.

La mortificazione ha termine all'inizio del turno successivo del personaggio se non ha subito danni dal suo ultimo turno. Se il personaggio soffre di due livelli di affaticamento, può attivare la mortificazione in qualsiasi momento.

CHIAMATA ALLA MORTIFICAZIONE

La 2° livello, il personaggio viene raggiunto dalla mistica chiamata della mortificazione e intraprende la via per l'illuminazione, scegliendo tra la chiamata dell'Asceta, del Fanatico o del Santone. Questo archetipo conferisce privilegi al 2° livello e ancora al 6°, 8° e 17° livello.

CHIAMATA DEL FANATICO

La carne è solo un passaggio transitorio in deperimento continuo. Distaccarsene è il primo passo che porta alla vera illuminazione e alla comunione con il Divino. I Fanatici prendono questa affermazione come la verità assoluta e profonda che ispira le loro vite, e diventando quasi assuefatti dal potere che riescono a trarre seguendola. Il dolore della mortificazione diventa un potente veicolo con cui accrescere la propria forza per il bene dell'Ordine dei Mortificati e per diffondere il Vero Verbo.

COMPETENZE BONUS

Quando il personaggio sceglie questa Chiamata, ottiene competenza nelle armature medie, negli scudi e nelle armi marziali.

ATTACCO IRRUENTO

Quando sceglie questa Chiamata al 2° livello, un mortificato può ignorare per la sua difesa e attaccare in preda a una feroce disperazione. Quando effettua il suo primo attacco nel suo turno, può decidere di sferrare un Attacco Irruento. Così facendo dispone di Vantaggio ai tiri per colpire in mischia che usano Forza durante questo turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di Vantaggio fino al suo turno successivo.

FURIA SCARLATTA

Spendendo un supplizio mentre è in mortificazione, il personaggio può usare la sua azione bonus per effettuare un attacco extra quando fa l'azione d'attacco.

RICOMPENSA ATTRAVERSO IL DOLORE

Al 3° livello il personaggio comprende come il dolore e sacrificio siano la strada migliore per giungere a un vero successo. Quando effettua un tiro per colpire o un Tiro Salvezza e ottiene 1 sul dado come risultato, può perdere metà dei suoi Punti Ferita e usare Flagellazione per considerarlo un 20 naturale. Il danno è necrotico, ignora resistenze e immunità, ma può essere usato per entrare in mortificazione.

Venturiero

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Esploratore Nato, Informazioni Preziose, Sensi Acuti
2°	+2	Factotum, Improvvisare
3°	+2	Comunione con il Mondo, Viaggio

PRIVILEGI DI CLASSE

Un venturiero ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dado Vita: 1d10 per livello da Venturiero

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il modificatore di Costituzione del venturiero

Punti Ferita a Livelli superiori: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione del venturiero per livello da venturiero dopo il primo

COMPETENZE

Armature: Armature leggere

Armi: Armi Semplici, sciabole, scimitarre, spade corte, archi lunghi.

Strumenti: Due strumenti da artigiano a scelta. Un set da gioco a scelta.

Tiri Salvezza: Costituzione, Saggezza

Abilità: Percezione, e tre a scelta tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Indagare, Intuizione, Natura, Rapidità di Mano, Sopravvivenza.

EQUIPAGGIAMENTO

Un venturiero inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento garantito dalla sua Ventura:

- (a) una sciabola, o (b) una spada corta, o (c) un'arma semplice a scelta
- (a) un arco corto, o (b) un arco lungo, e una faretra con 20 frecce
- (a) una dotazione da esploratore, o (b) una dotazione da intrattenitore
- (a) uno strumento da artigiano a scelta, o (b) uno strumento musicale a scelta
- Un tabarro imbottito

ESPLORATORE NATO

Il venturiero conosce molto bene un tipo di ambiente ed è particolarmente abile nel viaggiare e sopravvivere in quelle regioni. Il giocatore sceglie un tipo di terreno prescelto: artico, città, costa, deserto, foresta, montagna, palude o prateria. Quando il venturiero effettua una prova di

Intelligenza o di Saggezza relativa al suo terreno prescelto, raddoppia il suo bonus di competenza se usa un'abilità in cui ha competenza. Quando viaggia per un'ora o più in una regione del suo terreno prescelto, il venturiero ottiene i benefici seguenti:

- Il terreno difficile non rallenta il viaggio del suo gruppo.
- Il suo gruppo non può smarrirsi, se non per cause magiche.
- Anche se il venturiero è impegnato in un'altra attività mentre viaggia (per esempio foraggiare, orientarsi o seguire tracce), rimane allerta nei confronti di potenziali pericoli.
- Se il venturiero viaggia da solo, può muoversi furtivamente a passo normale.
- Quando foraggia, il venturiero trova il doppio del cibo che troverebbe normalmente.
- Quando segue le tracce di altre creature, apprende anche il loro numero esatto, le loro taglie e da quanto tempo sono passate nell'area.
- È in grado di capire perfettamente come evolverà il meteo durante la giornata.
- È in grado di scegliere sempre un buon posto dove riposare al sicuro.

INFORMAZIONI PREZIOSE

Il venturiero è in grado di raccogliere informazioni in ogni ambiente in cui arriva: per farlo deve superare una prova di Saggezza (Intuizione) o Intelligenza (Investigare) con CD 12 e spendere un'ora del suo tempo nelle ricerche. Se lo fa, ha accesso ad ogni informazione utile, accadimenti recenti o interessanti curiosità sull'area a discrezione del GM.

SENSI ACUTI

Il bonus di competenza del personaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) è raddoppiato e può effettuare prove di Saggezza (Percezione) come azione bonus.

FACTOTUM

A partire dal 2° livello, un venturiero può aggiungere metà del suo bonus di competenza, arrotondato per difetto, a ogni prova di caratteristica da lui effettuata che non includa già il suo bonus di competenza.

IMPROVVISARE

Al 2° livello il venturiero sa come improvvisare per recuperare e trasformare un fallimento in un successo. Il venturiero ha una riserva di Punti Improvvisazione pari al suo Bonus di Competenza + metà del suo bonus di Saggezza (minimo 1). Una volta per turno, dopo che il venturiero fallisce un tiro per colpire con un'arma da mischia, può spendere un Punto Improvvisazione per effettuare un altro attacco con la stessa arma come parte della stessa azione.

Una volta per turno, dopo che il venturiero fallisce un tiro per colpire con un'arma a distanza, può spendere un Punto Improvvisazione per fare un altro attacco con la stessa arma come parte della stessa azione, diretto a un bersaglio diverso, se l'arma non ha la proprietà Ricarica.

COMUNIONE CON IL MONDO

Al 3° livello il venturiero è in grado di entrare in comunione con l'ambiente circostante. Il venturiero si concentra sull'ascoltare i rumori attorno a sé, si sintonizza con ciò che lo circonda, isola la sua attenzione da ogni distrazione e prende un respiro profondo. Il personaggio deve mantenere la concentrazione per un minuto e fare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15. Se la supera, il GM lo informa delle caratteristiche dell'area, della presenza di creature che si vogliono individuare o di un luogo che si sta cercando. Con un risultato di 25 o più nella prova, le informazioni ottenute hanno un dettaglio tale da apparire miracolose.

VIAGGIO

Al 3° livello il venturiero capisce che strada intraprendere per scoprire al meglio il mondo. Può scegliere tra Cacciatore, Cantastorie ed Esploratore. L'archetipo conferisce privilegi al 3° livello, e ancora al 9°, 13° e 17° livello.

VIAGGIO DEL CACCIATORE

Le sconfinite lande inesplorate, le brulicanti città del continente, le strade che uniscono i lontani centri abitati, sono tutti posti tanto ricchi di fascino e opportunità quanto di pericoli e misteri. I Cacciatori sono venturieri che hanno imparato a occuparsi di questi pericoli, diventando garanti della sicurezza locale con la loro capacità marziale, unita alle abilità di sopravvivere nelle ostilità, rintracciando prede, taglie e soggetti ostili con facilità, e possedendo i mezzi per occuparsene con successo.

COMPETENZE BONUS

Quando sceglie questo Viaggio, il venturiero ottiene competenza nelle armature medie, negli studi e nelle armi marziali.

STILE DI COMBATTIMENTO

Quando sceglie questo archetipo il venturiero adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più d'una volta, anche se in seguito il venturiero ha diritto a scegliere di nuovo.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando il venturiero combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

DUELLARE

Quando il venturiero impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

COMBATTERE CON ARMI POSSENTI

Quando il venturiero ottiene un 1 o un 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene nuovamente un 1 o un 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché il venturiero ottenga questo beneficio.

TIRO

Il venturiero ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettua con armi a distanza.

STRATEGIE DI CACCIA

Al 3° livello, quando intraprende questo Viaggio, il venturiero ottiene uno dei seguenti privilegi a sua scelta:

Colpo Importante. La prima volta che il venturiero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, quella creatura subisce 1d8 danni extra se è sotto il suo massimale di Punti Ferita.

Devastatore di Orde. Una volta per ogni suo turno, quando effettua un attacco con un'arma, il venturiero può effettuare un altro attacco con la stessa arma contro una creatura diversa situata entro 1,5 metri dal bersaglio originale ed entro la gittata della sua arma.

Maestro di Agguati. I tiri di iniziativa del venturiero godono di Vantaggio. Se il venturiero non è il primo ad agire nell'ordine di iniziativa, può spendere la sua reazione per effettuare un attacco o per provare a nascondersi prima che agisca qualcun altro, e se dovesse essere sorpreso all'inizio dell'incontro, non è sorpreso ma non può usare questo privilegio.





Ricchezza e Influenza



al Sacro Regno fino al mare, ciascuno cerca un proprio posto nel mondo, come artigiano, come soldato o come spia. Le abilità vanno via via raffinandosi, ma i contatti e le alleanze non rimangono sempre saldi – e questo viene rappresentato con la meccanica della fama.

*Inoltre, svolgendo imprese ed investendo nei propri contatti, molte sono le possibilità di arricchirsi ed iniziare una scalata sociale. Per questo motivo in **Historia** c'è anche una meccanica dedicata a questo tema: il conio.*

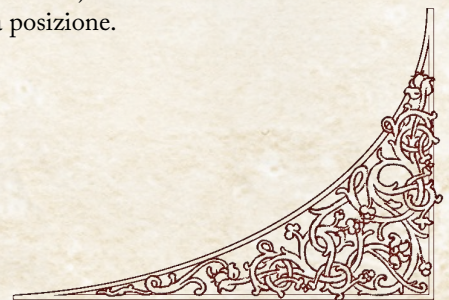
IL CONIO

Il riscatto, l'arrampicata sociale e la scalata verso la ricchezza sono temi importanti in **Historia** e vengono simulati nel gioco dal valore di ricchezza del personaggio.

Ogni personaggio ha un valore di ricchezza, rappresentato da un numero, il conio: quello è l'ammontare di risorse che, durante un capitolo della storia, il personaggio può avere a propria disposizione per acquistare beni, oliare i burocrati o convincere i nobili.

Non rappresenta strettamente un ammontare di monete: possono essere pietre preziose, lingotti di materiale prezioso, patti commerciali, favori dovuti: un insieme di risorse a cui attingere per i propri scopi.

Ogni personaggio inizia solitamente con un valore di ricchezza pari a 10 e, lungo la strada, molte saranno le occasioni di migliorare la propria posizione.





Fama, Fazioni e Carriere



essere il più famoso cartografo esploratore della costa, il più spietato membro della Fratellanza o il più implacabile agente della Confederazione - anche la reputazione riesce a portare discreti agguanci.

Conseguimenti, imprese eroiche o infami, titoli e raccomandazioni

possono portare il personaggio ad essere noto e benvenuto in molti ambienti e questo viene rappresentato dalla meccanica della fama.

Oltre alle ricchezze, le imprese compiute dai personaggi possono generare dei punti fama che il giocatore può utilizzare per aumentare la propria reputazione presso una fazione. Esistono tipicamente cinque gradi per ogni fazione, ogni grado è ottenibile dopo aver investito un certo ammontare di fama e porta benefici variabili, differenti per ciascuna fazione.

È possibile, per alcune fazioni, investire parte delle proprie ricchezze per aumentare la propria fama - fino a un certo punto - come è pure possibile aumentare le proprie ricchezze grazie alla propria fama.

LE FAZIONI

A Vesteria, le Fazioni giocano un ruolo chiave e sono un tassello fondamentale della politica del potere e degli equilibri di forza fra le potenze, sempre instancabilmente al lavoro per piegare il mondo ai loro bisogni e obiettivi. Ogni fazione segue i propri principi, le proprie credenze

e il proprio *modus operandi*, generando spesso rivalità di lunga durata. In **Historia** le fazioni seguono un sistema di reputazione che permette ai personaggi di scoprire segreti e ottenere ricompense uniche. Di seguito è riportato un esempio di una Fazione, la Fratellanza dei Vermi.

ESEMPIO DI FAZIONE:

LA FRATELLANZA DEI VERMI

“Come potremmo noi vincer contro costoro, che han la disciplina dei soldati, e l'onore dei vermi?” - Ermello da Buchebuie

“Li conoscon tutti, però, come la Fratellanza dei Vermi, in memoria della presa di Tanafonda, durante la quale scavaron gallerie così profonde che poteron loro entrar dal basso nel centro della guarnigione nemica, facendo poltiglia delle truppe dell'invasore.

Durante il reclutamento, un medico visita gli aspiranti. Se il comandante dell'unità li trova in forma, fanno il loro giuramento camminando attraverso un arco composto da due picche sormontate da un moschetto. Una volta entrati nei Vermi, sono legati al corpo per vent'anni. La diserzione porta solo alla morte.”

- Carolino il Savio

La Fratellanza dei Vermi è un'organizzazione militare mercenaria, con sede in un castello costruito all'estremità orientale del Sacro Regno, ma che forma un'enclave indipendente. Un tempo chiamato Forte Bufera, ora il soprannome che viene utilizzato anche dai suoi stessi abitanti è



“Tana del Verme”. Il comandante a capo della Confraternita è Torquato da Tanafonda, il famigerato tasso condottiero, e il Vice al comando è il Ranieri De Porchis, cinghiale visionario e genio tecnologico.

Nel corso degli anni, il borgo nella valle sotto la Tana è diventato un villaggio fiorente dove si sono trasferite le famiglie dei Vermi. Qui è stata aperta l'Accademia del Genio Militare, dove Ranieri oltre a lavorare costantemente per migliorare la Polvere Nera e i suoi moschetti, prepara i nuovi ingegneri dei Vermi così come un numero limitato di soldati provenienti da ogni dove, per la cui formazione i loro signori pagano profumatamente. Si dice che ci siano posti prenotati per anni e anni a venire.

Guerrieri, mercenari, soldati: i membri della compagnia fondata da Torquato da Tanafonda sono la minaccia più temuta sul campo di battaglia e per le strade delle città: la loro ferocia è bilanciata da un efficace addestramento militare e la capacità di usare le armi da fuoco è superata solo dalla potenza distruttiva dei loro stessi moschetti. I soldati e il denaro necessario per ottenere i loro servizi scorrono dai pendii della montagna alla Tana del Verme, mentre in cima alla Torre Torquato pensa alla prossima mossa.

Il “Luogotenente” è il rappresentante locale che si occupa di trattare con coloro che intendono ottenere i servizi della Fratellanza.

I Vermi contano circa 10.000 soldati sparsi sul continente, di cui 5.000 stazionanti alla Tana, e contano su un piccolo distaccamento in quasi ogni grande città.

Speciale: la fama della Fratellanza del Verme non può essere acquisita attraverso la ricchezza. Con l'oro si comprano i vermi, con il sangue e l'acciaio si guadagnano i fratelli.

GRADO 1 - ARMATO

Requisito: 1 fama

Novello membro della compagnia, la nomea della compagnia lo precede. Può ottenere Vantaggio a una prova di Intimidire o a un'altra prova opportuna. Può ottenere di nuovo Vantaggio quando la sua fama presso la Fratellanza del Verme aumenta.

GRADO 2 - LUOGOTENENTE

Requisito: 5 fama

Membro effettivo della Fratellanza, il personaggio riesce ad ottenere un equipaggiamento di tutto rispetto a un prezzo più che onesto: può ottenere armi ed armature alla metà del costo in ricchezze. Inizia a percepire una buona retribuzione per il suo operato: aggiunge 20 alle sue ricchezze.

GRADO 3 - CAPITANO

Requisito: 15 fama

Primo grado insignito di effettive responsabilità, il personaggio è un agente riconosciuto della Fratellanza: le sue azioni possono avere conseguenze, nel bene e nel male.

Grazie al suo buon nome può sempre acquistare un rifornimento di munizioni per un'arma da fuoco per 50 monete. La Fratellanza, inoltre, paga bene la fedeltà: aggiunge 80 alle sue ricchezze.



CARRIERE

Similmente ad una fazione, ogni personaggio può cercare di impegnarsi in un progetto personale, la propria carriera. Diventare la migliore lama di Salso Nero, essere considerati il miglior cartografo del Sacro Regno, venire additati come il Cacciatore Oscuro, sono tutti possibili sbocchi più mirati alla propria gloria personale: anche in questo caso ci si rifà alla fama. In termini di gioco ogni personaggio può costruire una propria fazione speciale, la carriera, spesso strettamente correlata al proprio background, in cui è possibile investire fama per rappresentare la notorietà del personaggio nel mondo, esternamente alle fazioni.

CARRIERA: CARTOGRAFO

L'esplorazione è una delle pietre miliari della società di Vesteria. Che sia perpetuata via terra, acqua o cielo, tracciando le migliori rotte commerciali, aprendo e segnando nuovi passaggi, o scoprendo nuove risorse minerarie in territori inesplorati, fa parte della vivace vita della gente del continente. Per questo motivo, l'arte di rappresentare mappe accurate e precise è una carriera molto rinomata e i migliori e più famosi cartografi diventano membri di corti e palazzi, e partecipano a concorsi indetti dai signori locali, o viaggiano con le più importanti imprese commerciali.

GRADO 1 - DILETTANTE

Requisito: 1 fama

Il personaggio acquisisce la competenza negli arnesi da cartografo e ha sempre modo di avere sottomano il necessario per stilare una mappa dei dintorni, anche con mezzi di fortuna.

GRADO 2 - NOVIZIO

Requisito: 5 fama

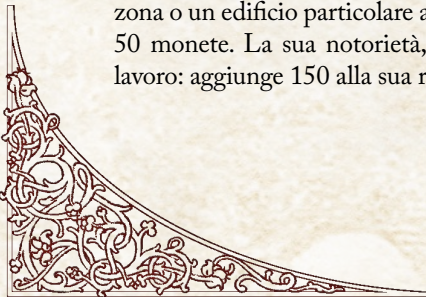
Il personaggio ha appreso alcuni trucchi del mestiere e sa come non farsi trovare impreparato: conosce un buon quantitativo di mappe e riesce a capire dove si trovi nel giro di qualche minuto, se può osservare il paesaggio. Inizia inoltre ad avere un certo successo nel vendere i suoi prodotti: aggiunge 50 alle sue ricchezze.

GRADO 3 - DOTTO

Requisito: 15 fama

La sua fama come professionista è ormai rinomata in un'ampia zona e alcune persone che gli chiedono consiglio. Può contare sulla sua nomea per entrare in luoghi non ostili ma generalmente non accessibili (chiedere udienza a un nobile o a un famoso corsaro, per esempio).

Una volta per capitolo, inoltre, tra contatti, conoscenze e le sue ricerche passate, ha modo di trovare una mappa di una zona o un edificio particolare al di fuori della Fossa Verde per 50 monete. La sua notorietà, inoltre, rende prezioso il suo lavoro: aggiunge 150 alla sua ricchezza.



Ventura



reando un personaggio, ogni giocatore ripone delle piccole o grandi aspettative sul suo futuro e sulle sue speranze. Per questo, più che un background, per **Historia** si suggerisce di costruire uno scheletro che tracci la rotta per il futuro del personaggio, il tipo di storia che questo personaggio dovrebbe vedersi

costruita addosso: una Ventura.

Specifici moduli possono avere delleventure progettate ad hoc e gli stessi GM possono proporre qualcosa di più personalizzato.

CARATTERISTICHE DI UNA VENTURA

Una Ventura è composta da una descrizione generale, un Rialto, dei Descrittori e una Dotazione.

IL RISALTO

La caratteristica principale di una Ventura è il Rialto, ovvero una capacità speciale derivante da ciò che il personaggio è o deve essere, da attivare nella descrizione delle scene in cui il personaggio riesce ad essere maggiormente incisivo, il tipo di momento in cui il personaggio è sotto i riflettori e in cui è, per il proprio mestiere o caratteristiche, più indicato per risolvere forti azioni drammatiche.

Se secondo il GM l'azione descritta dal giocatore rientra nelle possibilità del Rialto e il giocatore spende Ispirazione per questa azione, il giocatore potrà anche attivare la sua abilità speciale.

DOTAZIONE

Ogni Ventura assegna ad ogni personaggio un certo ammontare di caratteristiche speciali che vanno a concedergli le risorse essenziali per il suo compito, siano essi strumenti, beni, contatti o anche semplicemente un gruzzolo extra.

DESCRITTORI

Ogni Ventura è dotata di quattro descrittori: un tratto caratteriale, un ideale, un legame e un difetto. Ciascuno di essi rappresenta il modo in cui la ventura del personaggio fuoriesce in gioco, quattro aspetti del personaggio che lo indurranno a cercare guai e, fortuna volesse, a trovar la gloria. Possono essere tirati a caso dalle tabelle proposte, o scelte da esse e personalizzate a piacere, per sentire il personaggio maggiormente proprio.

Un personaggio guadagna Ispirazione quando si mette nei guai, accetta sfide pericolose o movimenta l'azione del tavolo seguendo i propri descrittori.

VENTURA: SPIA

Ampio è il mare oltre l'orizzonte e ancor più ampio il possibile significato che 'l termine spia va ad assumere. Dallo spietato assassino all'insospettabile cortigiano, molti sono i modi per agire nell'ombra - ma pochi sono i modi per salvarsi quando si viene scoperti.

Quella che segue è un'anteprima non definitiva di una Ventura, ovvero il motivo per (o il modo in) cui il personaggio è all'avventura insieme ai propri compagni. Un suggerimento narrativo che va oltre al semplice background ma che accompagna lo sviluppo, e le intenzioni, del personaggio lungo tutto il suo arco narrativo. Leventure nella loro forma definitiva saranno presenti nel manuale di **Historia**.

RISALTO: DEPISTAGGIO

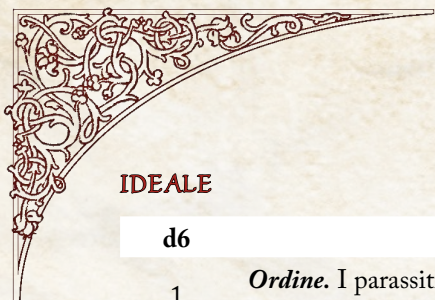
Il miglior modo per non essere scoperti è non farsi inseguire: il personaggio è il meglio quando si tratta di depistare qualcuno lontano da lui o da un suo alleato. Può spendere Ispirazione per trovare in ogni situazione una via di fuga, un nascondiglio o una distrazione da sfruttare. Per riuscire a sfuggire o a depistare i tuoi avversari, il GM decide che tipo di prova fare affrontare al personaggio.

DOTAZIONE

- Uno strumento a scelta tra arnesi da falsario, da scasso o trucchi per il camuffamento, competenza nello strumento scelto, potrà apprendere in una giornata il codice di una associazione di spie se ne entrerà in possesso, due opportuni cambi d'abito.
- Ha 1 punto fama da spendere in una fazione a sua scelta, quella d'origine o quella dove si è infiltrato.

DESCRITTORI

d8	Tratto caratteriale
1	Ho un piano. Io ho <i>sempre</i> un piano.
2	Dimmi che non è possibile. E ti dimostrerò che sbagli.
3	I soldi sono facili: è la fiducia che va guadagnata con fatica.
4	I rischi sono le scuse di chi manca di ardimento.
5	Io non ho amici: se ti sto vicino è perché sei un pericolo.
6	Sono amichevole con tutti, ma non vuol dire che sia un loro amico.
7	Insultami e prima o poi, stanne certo, la pagherai.
8	Mi piace conoscere un ambiente prima di lavorarci.



IDEALE

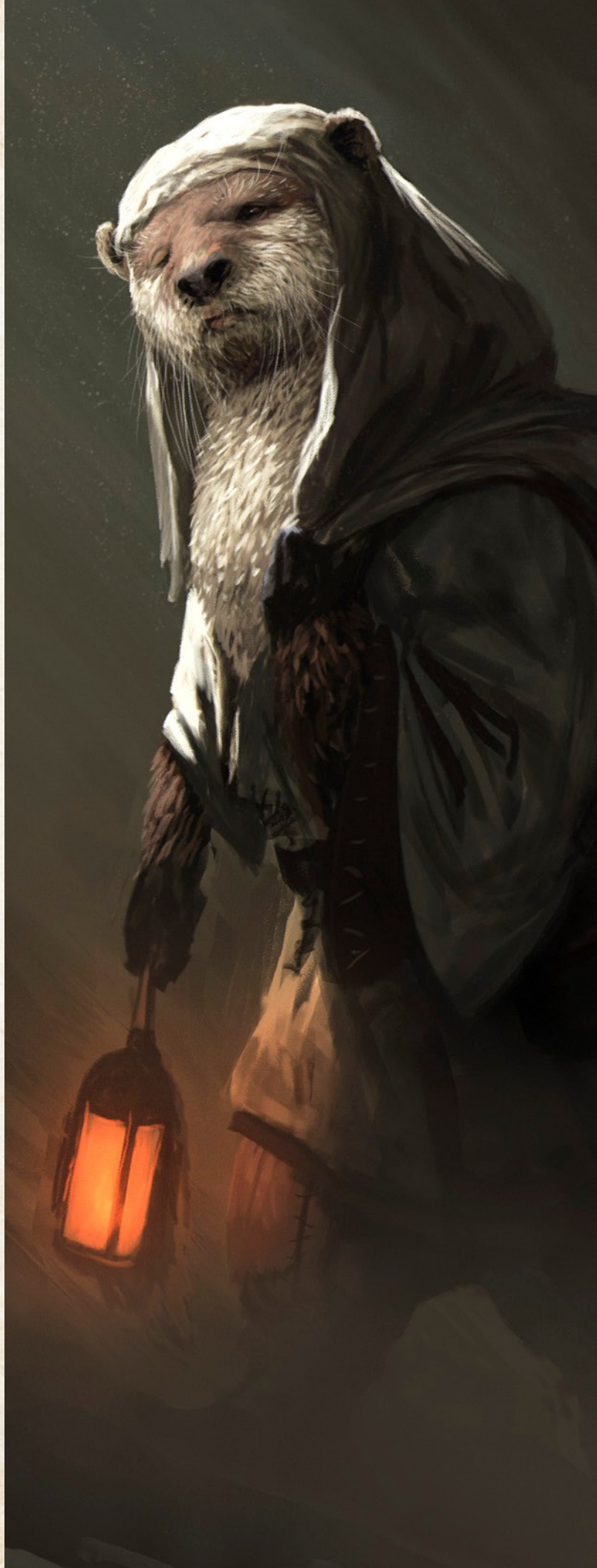
d6	Ideale
1	Ordine. I parassiti che ci vogliono distruggere devono essere tenuti d'occhio.
2	Arrivismo. Il caos ti porta in alto, se sai risalire la sua scala.
3	Devozione. È un lavoro sporco, ma qualcuno deve pur farlo.
4	Smania. Io so dove stanno le cose più preziose, e saranno mie.
5	Famiglia. Sono leale a coloro che condividono il mio sangue.
6	Pace. Giocando d'anticipo, posso fare in modo che non si versi sangue per nulla.

LEGAME

d6	Legame
1	Ho un debito con un mio vecchio amico.
2	Un gruppo di ricconi mi ha fatto un torto, e la mia vendetta sarà terribile.
3	Il mio cuore appartiene a qualcuno e devo, <i>devo</i> essere la sua salvezza.
4	Non avevo più niente tranne il mio rimorso.
5	La mia gente sarebbe in serio pericolo, se non ci fossi io.
6	Niente di personale: è solo il mio lavoro.

DIFETTO

d6	Difetto
1	Ho un debole per qualcuno che dovrei tenere d'occhio.
2	Possono prendere i miei amici, ma non prenderanno mai me.
3	C'è sempre un buon motivo per trascurare un piano.
4	Ritengo sempre opportuno lasciare ai miei nemici una arguta via d'uscita.
5	Aiuto la mia patria dall'esterno perché uno scandalo mi impedisce di tornare.
6	Mi lascio prendere dal mio personaggio. Troppo. Decisamente troppo.





Regole Opzionali

FERITE E COMBATTIMENTO

Quello di *Historia* è un fantasy cupo, dove la guerra è sporca e le ferite lasciano il segno. Per questo motivo alcune regole relative alle ferite vengono delineate in una maniera leggermente diversa.

PUNTI FERITA

I Punti Ferita rappresentano la quantità di attacchi, intemperie e ostacoli che il personaggio è in grado di affrontare prima di essere effettivamente ferito. In linea di massima il personaggio non presenta ferite significative fino a quando non è arrivato a zero Punti Ferita. Prima di quel momento le sue competenze hanno fatto in modo di evitare di venire seriamente danneggiato: è possibile, nonché incoraggiato, chiedere ai personaggi come abbiano gestito l'attacco formidabile che hanno dovuto affrontare - un'occasione in più per vivacizzare uno scontro ed ottenere *Ispirazione*.

Si può rappresentare l'essere scesi al di sotto della metà dei Punti Ferita come una ferita superficiale o di lieve entità, ematomi, il fiato che inizia a farsi corto, strappi sulle vesti o ammaccature sull'armatura, ma fino a quando non si subiscono danni al di là dei Punti Ferita complessivi niente andrà ad inficiare le capacità del personaggio.

ESSERE FERITI

Una volta arrivati a zero Punti Ferita o in caso di colpi particolarmente gravi le cose si complicano e il fisico comincia a mostrare i segni della lotta - tali danni vengono rappresentati con la meccanica dei livelli di indebolimento in questo modo:

- **Se il personaggio subisce un attacco che porta a zero Punti Ferita** e non ha livelli di indebolimento, subisce un livello di indebolimento.
- **Se il personaggio subisce un attacco mentre è a 0**

- **Punti Ferita**, subisce un livello di indebolimento.
- **Se il personaggio subisce un colpo critico**, oltre al danno normale dell'attacco subisce un livello di indebolimento.
- **Se il personaggio subisce un colpo critico da arma da fuoco**, oltre al danno normale dell'attacco subisce 1d6 livelli di indebolimento.

Queste devono essere considerate come ferite gravi, con conseguenze narrative, estetiche o pratiche per il personaggio.

Come si può intuire, entrare in combattimento può essere sempre un rischio e trovarsi un'arma da fuoco puntata contro è comunque una situazione sgradevole che può tradursi in una ferita gravissima o mortale.

I combattimenti, inoltre, lasciano il segno: curare un singolo livello di indebolimento richiede un riposo lungo e gli incanti che richiudano certe ferite sono rari e costosi.

ISPIRAZIONE

L'Ispirazione è una meccanica estremamente potente per indirizzare gli sforzi dei giocatori al tavolo verso la costruzione di un'atmosfera e un ambiente di gioco di una certa particolarità. Utilizzandola con fluidità si riesce ad ottenere un gioco con un racconto più vivace e con maggiore coinvolgimento da parte dei giocatori. In *Historia* si introducono alcune indicazioni speciali.

Si ricordi che l'Ispirazione è una risorsa che si ha o non si ha, non si può accumulare e se la si ottiene mentre la si ha già viene persa: quindi va ricordato di spenderla, quando la si ha.

GUADAGNARE ISPIRAZIONE

In linea di massima i personaggi guadagnano Ispirazione quando migliorano il gioco al tavolo.

La definizione è effettivamente vaga ma l'idea generale è di conferire un rinforzo positivo verso alcune scelte e di stimolare i giocatori a mettere in campo nuove idee.

Di seguito vengono riportate nel dettaglio alcune indicazioni che mettiamo in pratica quando si gioca ad *Historia*: va quindi trovato un equilibrio che sia funzionale al gruppo di gioco.

MIGLIORARE LE DESCRIZIONI

Quando i giocatori descrivono le loro azioni in modo più colorito e riescono ad andare oltre la base delle pure meccaniche è un buon ambito per assegnare Ispirazione. Capitano spesso giocatori che si limitano a un semplice "lo attacco" o "lancio questo incantesimo": l'Ispirazione consente di avere una meccanica tale per cui descrivere meglio l'attacco può rendere l'attacco maggiormente efficace.

La frequenza con cui può variare l'assegnazione è ampia:

si suggerisce, agli inizi, di abbondare ed assegnarle di frequente per poi alzare progressivamente l'asticella e migliorare la qualità della narrazione.

Nota: l'obiettivo è migliorare l'esperienza di gioco. Cercare di accaparrarsi il posto sotto i riflettori con lunghe descrizioni che frammentano il ritmo è contrario a tutto questo e, di conseguenza, non dovrebbe essere ricompensato.

ADERENZA AL PERSONAGGIO

A volte può capitare che alcuni giocatori tendano ad evitare guai per i loro personaggi, anche se quei guai sembrano cuciti addosso alla loro caratterizzazione: ricompensare i giocatori che alzano i rischi a causa di un giustificato momento di panico o di debolezza del loro personaggio con Ispirazione - i difetti sono il sale di un racconto.

ISTINTO

Ogni Familia tende ad avere comportamenti e atteggiamenti comuni. Quando un personaggio segue il suo istinto creando situazioni narrativamente interessanti, e che possono andare oltre le esigenze più immediate della trama, deve essere ricompensato con l'assegnazione dell'ispirazione.

VIGLIACCHI...

I personaggi di un racconto, specie di un racconto cupo, mandano all'aria un piano ben congegnato per timore, paura o semplice panico. Assegnare Ispirazione quando un giocatore decide di far agire il personaggio d'impulso con un'azione non assennata e dettata dalle emozioni del momento: il personaggio sta centrando uno dei temi principali del gioco.

...ED EROI

Ovviamente atti eroici, epici e di sacrificio vanno ugualmente ricompensati: fraporsi con vigore a dei banditi o sacrificarsi per rallentare gli inseguitori e far fuggire degli alleati - fare in modo che i personaggi non trattengano il loro eroismo per il banale timore dell'avventatezza.

SPENDERE ISPIRAZIONE

Una volta guadagnata, questa Ispirazione va anche spesa: in *Historia* sono previsti quattro modi diversi per spendere Ispirazione.

VANTAGGIO AL TIRO

Il metodo classico per utilizzare l'Ispirazione è di spenderla prima di un tiro di attacco, un Tiro Salvezza o una prova di abilità per ottenere vantaggio al tiro. È il modo in cui verrà spesa la maggior parte delle Ispirazioni.



Dopo aver così speso Ispirazione almeno una volta è possibile spendere le ispirazioni successive negli altri due modi.

RISALTO

Quando il personaggio si trova in una situazione congeniale alla sua attitudine, alle sue abilità innate, o a quello che deve essere il suo percorso di vita, la sua Ventura entra in gioco offrendo la possibilità di distinguersi dai compagni e dalle normali situazioni di gioco.

Spendendo la sua Ispirazione il personaggio sarà in grado di attivare la speciale abilità della sua Ventura chiamata Rialto, che gli permetterà di attivare privilegi e abilità speciali. Una volta che il personaggio ha fatto uso del Rialto, non può più utilizzarlo fino al completamento di un riposo breve o lungo.

RECUPERO VITALE

Spendendo Ispirazione è possibile spendere un Dado Vita, tirarlo aggiungendo il modificatore Costituzione e recuperare un pari ammontare di Punti Ferita. Dal 5° livello è possibile spendere e tirare fino a due dadi, aggiungendo il modificatore ad entrambi, dall'11° livello fino a tre dadi e dal 17° livello fino a quattro dadi.

È possibile spendere Ispirazione in questo modo in qualsiasi momento si stia utilizzando l'azione o la reazione, come parte di essa.

RECUPERO RISORSE

Ogni mestiere specifica una risorsa speciale che è in grado di recuperare spendendo Ispirazione. Generalmente è qualcosa che viene recuperato attraverso un riposo breve. Non è possibile spendere ulteriormente Ispirazione in questo modo fino al termine di un riposo breve o lungo.

SPECIALE: LA STORIA SOPRA LE REGOLE

Un modo speciale di utilizzare Ispirazione è gestire una serie di azioni particolarmente ad effetto che le regole non possono arrivare a definire: quando un giocatore propone un'azione che non è contemplata dalle regole, che porterebbe divertimento al tavolo e che non arriverebbe a snaturare la componente di gioco, si può proporre di accettare se spendono un'Ispirazione che i giocatori hanno già.

Se, ad esempio, il combattente del gruppo decide di afferrare al volo con la frusta il braccio del malvagio soldato che sta per uccidere il mercante, il GM può, a sua discrezione, accettare chiedendo di spendere Ispirazione e di effettuare un tiro di attacco.

L'Ispirazione può essere uno strumento molto potente nelle mani di un gruppo di giocatori con un po' di pratica: usatelo e divertitevi!



Avventura: Consegne Perigliose

AVVENTURA INTRODUTTIVA A HISTORIA PER 5 PERSONAGGI DI LIVELLO 1

Scritta da Davide C. Milano e Matteo Pedroni

INTRODUZIONE

L'avventura è pensata per mostrare i tratti fondamentali delle avventure che si trovano ad affrontare i personaggi di *Historia*. La trama generale si sviluppa sulla consegna, da parte del gruppo dei personaggi, di due statue a un nobile del Sacro Regno in visita a Salso Nero, Goffredo il Grigio, su commissione del potente Podestà della città, Paddath il Rospo.

Dei malfattori, guidati da Federico Mordicollo, cercheranno di trafugare le statue, facendo finire nei guai i personaggi. I ladri dovrebbero anche inavvertitamente rompere le statue, facendo scoprire ai giocatori che una di esse nascondeva un Frammento dell'Ossario.

I personaggi verranno incastrati e accusati della carneficina avvenuta nella villa dove era prevista la consegna e

coinvolti in un feroce scontro contro dei mercenari della Fratellanza dei Vermi.

Verranno salvati da Rolando d'Acquascura, il vero responsabile dell'intera macchinazione, che offrirà loro protezione e un ingaggio per una lunga e remunerativa missione nella Confederazione.

STILE E INDICAZIONI

L'avventura è pensata per essere una presentazione dello stile e delle peculiarità di *Historia*, quindi il GM sia piuttosto generoso nell'assegnare Ispirazione, in modo che i giocatori abbiano modo di sfruttarla per toccare con mano come è stato modellato il gioco.

Si dovrebbero mostrare la varietà di volti dell'ambientazione, le meccaniche delle sequenze narrative, delle variazioni al combattimento che facciano sentire le sensazioni contrastanti di un ambiente oscuro e rinascimentale.

Si lasci ampio spazio ai giocatori: l'avventura offrirà

una trama di riferimento ma in linea di principio i giocatori dovranno avere opportunità di definire il loro piano. Se un giocatore volesse incontrare il committente a una festa altolocata anziché al mercato della città, si asseconi il suo spunto e si adatti la trama all'ambiente.

SCHEMA RIASSUNTIVO DELL'AVVENTURA

- I personaggi vengono chiamati al cospetto del Podestà Paddath. Ognuno di loro è in debito con lui per un qualche motivo, non avendo quindi possibilità di rifiutare la chiamata.
- Ai personaggi viene commissionata la consegna di una coppia di preziose statue in gesso raffiguranti San Aceraterio. L'artista è sconosciuto.
- Una statua è un falso. Essa contiene in realtà una Reliquia dell'Ossarium, un potente oggetto infuso di straordinari poteri magici e dall'incommensurabile valore.
- La consegna deve essere consegnata in maniera tale da non far risultare Paddath come mandante, e deve essere consegnata nelle mani di domina Agnese 'Ulpa (Volpe), un rappresentante della nobiltà del Sacro Regno in visita presso la congrega della Chiesa d'Ossa di Salso nero.
- I personaggi saranno sorvegliati a loro insaputa da Nestore, detto "Il Principe", famigerato ladro al servizio di Paddath, e dalla sua squadra di lepri.
- La congrega è riunita in un quartiere elevato nelle colline fuori Salso Nero, in una delle ville di proprietà della Chiesa.
- I personaggi recuperano il pacco ma subito faranno degli incontri sospetti: di chi si devono fidare?
- Federico Mordicollo, una spietata faina dei bassifondi, ottiene "per caso" l'informazione che il vero valore della statua è ciò che si cela dentro di essa (anche se non ha idea di cosa sia): proverà a sottrarla con l'inganno, o se serve, con la forza.
- Sulle tracce della statua c'è anche Rolando d'Acquascura in persona. Il Mastro Nero, capo delle spie della Confederazione, ha lo scopo di rovinare i rapporti tra Paddath e il Sacro Regno e recuperare la Reliquia.
- Rolando intende incastrare i personaggi per un crimine che non hanno commesso, architettando un assassinio di cui far ricadere la colpa ai giocatori. Il suo scopo è impedire che Paddath migliori i propri rapporti col Sacro Regno.
- Per farlo impersona un mercante che si troverà coinvolto nello scontro fra i personaggi e Federico Mordicollo. Dopo essere stato salvato dai personaggi, li ricompenserà con un oggetto. Durante lo scontro la statua potrebbe rompersi, rivelando il suo contenuto...
- I personaggi si presentano alla villa, luogo fissato per lo

scambio. Al loro arrivo però trovano gli ospiti massacrati. Un incidente farà ricadere su di loro la colpa.

- L'arrivo della delegazione, accompagnata da un gruppo di mercenari della Fratellanza dei Vermi, sfocia in uno scontro dove i personaggi vengono salvati dal Mastro Nero, che per la prima volta rivelerà la propria identità, invitando i personaggi a seguirlo nella Confederazione. Siccome hanno fallito a "restituire il favore" a Paddath e il Sacro Regno ha messo una taglia sopra la loro testa, questa potrebbe essere la loro unica salvezza.

ATTO I

Salso Nero

Arrivai a Salso Nero, e fui colpito immediatamente da quanto grande e pittoresca fosse la grande Perla della Fossa. Costruita sul delta del fiume Aterium, la città era composta di cento isole, collegate tra loro da pontili e da zattere.

Sull'isolotti più minuti v'eran assembramenti di case dalle bizzarre forme e dalle fondamenta simili alle palafitte, che negli anni spese volte la conformazione di questi cambiava. Sull'isole più grandi v'eran costruiti i palazzi dei ricchi mercanti o quelli del governo cittadino, che su quelli v'era la stabilità per reggere il peso delle costruzioni.

Tra un'isola e l'altra il mezzo favorito per spostarsi non era la portantina, come d'uso in moltissime città, bensì la gondola, poiché gli stretti pontili, i camminamenti gremiti di gente, e la struttura irregolare della città rendevan più agevole, per chi volesse pagare, il muoversi sull'acqua.

Quando arrivai in vista del Palazzo del Podestà Paddath, rimasi colpito dalla magnificenza e dall'aspetto singolare della struttura, fatta a sua immagine e somiglianza, ed istoriata d'oro proprio come le voci raccontano.

Le grandi bandiere, più simili a vele, ondeggiavano dolcemente con la brezza, facendo muovere come acque chete lo stemma di Salso Nero. Paddath accolse me e il mio fido Jamyang con tutti gli onori, poiché disse che mai avrebbe voluto fosse scritto di lui che non fu un ospite generoso, e c'offrì di dimorare nella sua magione, dove mangiammo il miglior pesce che io abbia mai assaggiato, in crosta di sale nero affumicato.

Tuttavia ebbi per tutta la sera uno strano senso d'inquietudine, che più tardi capii venirmi da Ni-Shung la Maga, la cui enigmatica inespansione mi disturbò alquanto."

- Carolino il Savio,
da Historia: di Magi e Briganti, Vigliacchi ed Eroi

LEGGERE O PARAFRASARE QUANTO SEGUE:

Una splendida mattina di mezz'estate in quel di Salso Nero, la Perla della Fossa, una bella quanto bizzarra città. Si profila ai vostri occhi alle prime luci del mattino, con l'alba che si specchia sul mare scuro e sulle nere saline che ne danno il nome.

Nonostante il clima, un brivido freddo attraversa la vostra schiena. Siete stati infatti convocati al cospetto del Podestà di Salso Nero, Paddath il Rospo, un mercante straniero che conquistati fortuna e potere, seppur non sempre con metodi convenzionali o legali, ora siede al vertice del potere della città, per poter restituire un debito o un favore che vi ha concesso nel recente passato; e nessuno può rifiutarsi di ripagare un debito a Paddath, a meno che non voglia iniziare a veder sparire la propria famiglia in misteriose circostanze.

IL MERCANTE E LA MAGUS

"Paddath arrivò a Salso Nero ancor giovane. Poche sono le strade escluse a chi non ha scrupolo, se pronto a sopportare il fardello delle proprie azioni sulla coscienza. Si indebitò fin alla pappargorgia per poter costruire la fortuna sua: comprò una nave, sulla quale stipava giovani, vecchi, donne senza distinzione alcuna; venduti come schiavi nelle Terre Lontane, in regni di cui financo io udii mai nemmeno l nome.

Nella Fossa spesso le diatribe su chi dovesse aver di diritto un campo o un rigagnolo sfocian nel sangue, coi perdenti razziati dai vincitori. Non fu diversa la presa di Tanafonda da parte di Buchebuie, che segnò per Paddath la svolta decisiva: più di metà della povera gente nella grande città mineraria venne uccisa, o venduta in schiavitù, e lui ne fu l compratore.

Col capitale che ne ricavò saldò ogni debito rimanente, e ne fece buon frutto, comprando un pezzo alla volta l mercato delle saline di Salso Nero. Con l'aiuto di Apopi, esportò quel sale prezioso fino agli angoli del mondo, al punto che il Khan in persona ne volle far scorta. Divenne ricco al punto che i nobili di tutti i regni sentiron parlare del palazzo suo, costruito a sua immagine ed istoriato d'oro.

Paddath non voleva restar solo mercante, ché la ricchezza che accumulò oramai non gli arrecava più piacere alcuno. Volea lasciar l'impronta, aver voce in capitolo sull'eventi del mondo. La politica gli parve l'unica via.

Grazie alla sua influenza, per dieci anni fu eletto Podestà di Salso Nero. Ma ancor non gli bastava. Conobbe la Maga Ni-Shung durante uno dei suoi viaggi alla corte di Muhur-Khan, e fu lì che le propose di far parte della corte sua in veste di Gran Consigliera. Seppe che a Salso Nero niuno avrebbe potuto più revocar lo status di Podestà al batrace che avesse al suo servizio una Maga com'era Ni-Shung. Ella accettò, ma ad una condizione: la Perla Buia di Salso Nero, su uno scettro degno di lei che l'avrebbe portato.

Paddath comprò la perla da Rudolfo, altro ricco mercante suo

rivale, per una nave piena d'oro, prezzo ancor risibile per l'unicità della Perla Buia, nera come l peccato e grande come l cranio d'un Rodeliano.

Alcuni dicono che Rudolfo fu convinto solo dopo che suo figlio, rapito da misteriosi briganti, venne salvato da Paddath, che ne pagò l'impossibile riscatto. Curiosa coincidenza, senz'altro."

*- Carolino il Savio,
da Historia: di Magi e Briganti, Vigliacchi ed Eroi*

L'ATMOSFERA DI HISTORIA

Si lasci ai giocatori il tempo di leggere e comprendere i personaggi e scambiarsi idee, rispondendo a loro eventuali domande e illustrando lo scenario:

- Salso Nero, l'ambiente multietnico quasi esotico e il passaggio tra quartieri più poveri e quello mercantile.
- Le relazioni sempre tese tra la Confederazione e il Sacro Regno, rispettivamente a ovest e a est della Fossa Verde, nella cui estremità meridionale si trova Salso Nero, sul delta del fiume Aterium.
- L'inizio degli sconvolgimenti nel Sacro Regno dovuti all'arrivo di Plautilia con una Reliquia delle Ossa, antiche reliquie appartenute a Santi e Martiri dotate di straordinari e misteriosi poteri. Avvenimento fino ad oggi ritenuto impossibile, in quanto le Ossa sono limitate in numero a quelle controllate dalla Chiesa delle Ossa, e tutte ben conosciute e catalogate.

IL PALAZZO DEL ROSPO

I personaggi giungono davanti all'imponente palazzo intarsiato d'oro a forma di rospo che sovrasta ogni altro edificio nei paraggi. Il fatto che lo sguardo vuoto, ma in qualche modo bramoso, della "creatura" sia indirizzato verso la sede del Concilio dei Mercanti della città non sembra essere una banale coincidenza.

Il palazzo è magnifico e opulento, costruito in uno stile ben lontano dall'architettura classica della Fossa, ma forte di una propria identità ben precisa. Una volta all'interno un servitore, un piccolo Toporagno, accompagna i personaggi al cospetto del Podestà, sdraiato su un triclinio con due concubine attorno intente a rinfrescarlo con grandi ventagli piumati e con la fidata salamandra Magus, la Gran Consigliera Ni-Shung, dietro.

Diverse guardie, vestite all'orientale, stazionano all'interno della stanza armate di tutto punto pronte a intervenire alla minima contraddizione nei confronti del Podestà.

Lucido di olii profumati si rivolge ai giocatori per affidargli un incarico che avrebbe risolto i debiti contratti nei suoi confronti, ovviamente solo nel caso tutto fili liscio.

L'incarico è apparentemente semplice: i personaggi dovranno occuparsi della consegna entro il tramonto di una

coppia di statue colorate in gesso raffiguranti San Aceraterio (simile a un rinoceronte antropomorfo sprovvisto di corno, abbastanza esotico anche per i personaggi), a degli ospiti di domina Agnese Ulpa (Volpe) in una sua villa fuori città, dove in cambio gli verrà consegnata una lettera di credito e la loro ricompensa.

Il Podestà avvisa i personaggi che le statue sono opere d'arte molto preziose e lascia intendere che qualsiasi danno subiranno potrebbe capitare anche a loro... in misura peggiore.

Paddath non lascia ulteriori dettagli ai personaggi, asserendo che a loro serve solo l'indirizzo a cui presentarsi e le indicazioni per arrivarci.

Sottilmente riferisce di come questo sia più un favore personale che un affare, motivo per cui ha richiesto il servizio dei personaggi piuttosto che affidarsi ai suoi uomini e che non c'è assolutamente bisogno rivelino a nessuno di star lavorando per lui, e che è un lavoro per cui sono richieste attenzione e... discrezione. Chi deve intendere intenda.

I personaggi hanno, o millantavano di avere quando era il momento il Podestà facesse loro un favore, le qualità per proteggere il carico, muoversi nella città e rispondere pronti ad ogni imprevisto. Il servitore del Rospo accompagna i personaggi fuori dal palazzo verso un magazzino su di un canale dove un piccolo e anonimo carro da traino a mano li aspetta: nel retro, coperte da teli e protette da una copertura in legno e tessuto, ci sono le due statue, cimeli da altare di circa 50 cm di altezza, in gesso colorato e smaltato.

Le statue non sembrano avere un valore particolarmente alto dalla fattura, né tantomeno sono riconducibili a qualche firma famosa. Non sembrano nemmeno provenire da Rodelia o da qualche porto esotico. Nemmeno un esame ben approfondito rivelerebbe ulteriori dettagli e il GM deve trasmettere ai giocatori l'idea di come questo non debba interessare realmente ai personaggi: di solito si fa quello che Paddath dice di fare, senza avanzare domande.

Senza avvertire i personaggi, Paddath li farà tenere d'occhio dalla Lepre Nestore, il "Principe degli Orfani", famigerato ladro che svolge fruttuosi lavori per conto del Podestà da molto tempo. La sua fama è eguagliata dalla sua furtività e... abilità.

Nestore seguirà i personaggi dalle retrovie pronto a intervenire in caso di bisogno, mentre un numero di suoi sgherri (giovani Lepri a loro volta) pari al numero di giocatori li seguiranno più da vicino: ogni personaggio che cerca di guardarsi attorno per capire se sta venendo seguito, può avere piccoli indizi se supera una prova di Saggezza (Percezione) con CD 18, ma difficilmente scoprirà in flagrante gli agilissimi sicari.

LA SQUADRA DEGLI ORFANI

La squadra di Nestore è pronta ad intervenire ad ogni



movimento sospetto dei personaggi.

Se i personaggi si soffermano troppo ad indagare sulle statue, una Lepre si presenterà loro come fosse "incappata lì per caso" e interessata al carico trasportato, risultando fastidiosa e invadente, in modo da indirizzare i personaggi a non indugiare.

Se i personaggi si imbarcano in vicende sospette, o attuano piani complicati, pericolosi e che potrebbero generare sospetti, un avvertimento simbolico e mascherato quasi come accidentale arriverebbe alla loro attenzione.

Se i personaggi danneggiano le statue o tentano di tradire Paddath, le Lepri interverranno per sbarazzarsi dei personaggi dopo averli portati o indotti in un posto lontano da occhi indiscreti. Le Lepri parleranno dell'imminente arrivo del loro "capo" e una prova superata di Carisma con CD 15, o tramite la spesa di Ispirazione, porteranno alla mente dei personaggi la figura di Nestore, rivelando loro l'impossibilità di sopravvivere nel caso in cui dovesse giungere: per questo hanno 3 round per riuscire a sfuggire alle Lepri, che presentano le statistiche di un Bandito.

Se i personaggi riescono nella fuga, il GM dovrebbe concatenare la scena direttamente a *Il Destino delle Statue*, mentre se falliscono Nestore li porterà al cospetto di

Paddath, e ad attenderli potrebbe esserci un destino anche peggiore della morte stessa...

IL PRINCIPE NESTORE

“A Salso Nero si puote trovar ogni genere di mestiere, o bene, sapendo a chi dimandare. Nell’Orfanotrofio del Bassofondo di Salso Nero crebbe Nestore.

Il rettore, un ratto miserevole e senza cuore, era d’uso impiegare i cuccioli più piccoli nelle saline ad empir sacchi, ed i più grandi nei vicoli, a svuotar saccocce. Niuno era versato in quest’ultimo mestiere come il giovane Nestore, che nel Quartiere dei Mercanti facea incetta di borselli rigonfi di moneta sonante degli opulenti mercanti di passaggio.

Ei fu fin da giovane ben voluto da tutti nel Bassofondo, ché con le ricchezze accumulate negli anni tanto fece per la gente e per l’orfanelli tutti, che considerava suoi fratelli e che mai abbandonò.

Un dì, nel refettorio dell’orfanotrofio, durante la mensa, il ratto spirò, soffocando nel pasto suo. Nessuno seppe mai come: ché fu l’unico a esalar la vita quel giorno, pur mangiando lo stesso rancio dell’altri.

Non lo piansero in molti e la gente del Bassofondo, e l’orfanelli con loro, decise che a prendersi cura dell’Orfanotrofio dovesse essere Nestore in persona. Egli accettò di buon grado, con il sorriso sornione che i cuccioli e le donne tanto amavano. Per ciò la gente lo battezzò “il Principe degli Orfani”.

Da quel momento e nell’anni Nestore continuò ad accrescere la sua fama, al punto che il Podestà di Salso Nero, Paddath, lo invitò alla sua magione. Il nome suo, tuttavia, non era ancor cosa nota al di fuori di Salso Nero.

Non pria del furto de l’Ambra Sacra.

Mesi dopo che l’Ossarium fu scoperto, gli studiosi del Tempio, accompagnati dai Guardiani di Desmònd al comando del Feldmaresciallo Van Rott, trovarono una pietra d’ambra, in cui un gigantesco insetto, creduto dell’era degl’Antenati, era rimasto intrappolato. Alcuni dicean che, grazie all’Miracoli del Sangue dei Mortificati, la Chiesa avrebbe potuto destare l’Antenati stessi, altri che al sol tocco l’Ambra donasse giovinezza e vigore a chi la teneva. Nestore non si dimandò cosa fosse verità o diceria, seppe però per certo che Paddath avrebbe reso ricco chiunque l’avesse a lui portata.

Partì solo, di notte ed in segreto da tutti. Tornò, con una sacca piena di cimelii, ed una pietra d’ambra. Il nome del Principe Nestore giunse financo all’orecchio di Femore III.”

– Carolino il Savio,
da Historia: di Magi e Briganti, Vigliacchi ed Eroi

LE STRADE DELLA PERLA

Si sfrutti il viaggio all’interno della città per delineare lo stile del gruppo e dei singoli giocatori scegliendo come far avvenire lo scambio, anche chiedendo agli stessi giocatori come vogliono far svolgere la consegna ai loro personaggi.

Di base è previsto che la scena sia giocata passando per la città e il suo Mercato (la strada più breve e canonica), per poi spostarsi verso le saline e infine le colline poco fuori città, ma se i giocatori escogitano altri modi per raggiungere la villa, il GM dovrebbe cercare di accontentarli adattando le scene e l’ambiente alle intenzioni e alle idee dei giocatori (ad esempio uscire dalla città passando per i canali per evitare le zone calde dei bassifondi del porto, o del Mercato).

ATTO II

Fiato sul Collo

Qualche ora prima dell’appuntamento dei personaggi al palazzo del Podestà, in una taverna malfamata uno straniero perde una scommessa con un criminale locale. Messo alle strette dai compari del mascalzone, lo straniero, oltre a consegnare qualche moneta che aveva in tasca, è costretto a lasciare alla faina un “cimelio di famiglia”, una preziosa spilla con simboli sacri della Croce d’Ossa e a rivelare un segreto: il Rospo di Salso Nero ha ricevuto un carico prezioso dalla nave su cui era imbarcato. Per caso lo straniero ha sentito dove sarebbe stato trasportato e che la sicurezza sarebbe stata affidata a dilettanti... Il soggigno della criminosa faina, tal Federico Mordicollo, nell’apprendere l’informazione è riflessa nel sorriso che lo straniero accenna sotto il suo nero cappuccio non appena viene lasciato andare.

I SOLITI SOSPETTI

Dopo aver chiesto come i vari personaggi vogliano avvicinarsi alla consegna, il gruppo subisce un tentato furto: approfittando della prima distrazione disponibile, eventualmente causata da un complice che vada a distogliere la loro attenzione dal carico, un gruppo di cinque Banditi Martore cercheranno di alleggerire il gruppo delle statue. Fate agire i banditi di concerto con l’obiettivo, eventualmente, di separare il gruppo fino ad avere modo di prendere le statue. Gli approcci che i banditi possono tentare per riuscire a sottrarre le statue ai personaggi, da impostare in prove con CD 12 sono:

- Avvicinarsi furtivamente al carro sfruttando una piazza affollata, e tentare un classico furto senza che i personaggi se ne accorgano.
- Simulare un incidente che blocchi la strada e deviare i personaggi verso un vicolo dove è pronto un agguato.
- Coinvolgere dei bambini, facendone magari travolgere uno dai personaggi, o semplicemente usarli come distrazione per creare un angolo cieco.

- Fingersi collaboratori di Paddath inviati come sostegno nel delicato trasporto nei quartieri più malfamati.

Il GM si senta libero di pensare ad approcci diversi e originali! Lo scopo di questa parte dell'avventura è rendere chiaro ai personaggi come anche solo trasportare un qualsiasi bene di valore comporti dei seri rischi.

All'inizio l'approccio deve solo instillare nei personaggi dubbi e paranoie più che pericoli reali, alternando minacce a fraintendimenti: un giocatore si può accorgere di un losco figuro che li osserva attentamente per valutare cosa trasportano, e poi un vecchio con un banchetto ambulante di frutta ferma i giocatori per vender loro qualcosa con reali buone intenzioni. Quando i personaggi hanno deciso un approccio lineare li si sorprenda facendo intervenire il gruppo di Martore Banditi al servizio di Federico Mordicollo.

Se i personaggi hanno smascherato le martore, queste si faranno aggressive e si compatteranno aggredendo i personaggi, deve esser loro chiaro che affrontare un combattimento a viso aperto fra le strade della città è un grosso rischio, non solo per le possibili persone coinvolte, ma soprattutto per l'integrità delle statue: cercare di allontanarsi per raggiungere un posto più sicuro o cercare di seminare i furfanti dovrebbe essere la scelta più cauta. Se invece le Martore hanno avuto successo nel rubarle, scapperanno in maniera non molto intelligente, facendo notare ai personaggi il furto e iniziando una fuga a cui dovrebbe seguire un inseguimento. Il semplice fatto che dei banditi si interessino così avidamente al loro carico potrebbe creare sospetti tra i personaggi: come è possibile che della feccia del genere rischi di mettersi contro il Podestà per delle semplici statue in gesso?

INSEGUIMENTO AL MERCATO

Salso Nero è una città lagunare e il mercato è in un piazzale piuttosto ampio situato in un'ansa di un grande canale, il quale circonda il piazzale per tre lati. Il quarto lato è chiuso da delle piccole abitazioni, separate da strette stradine acciottolate. Due ponti collegano il piazzale all'altra sponda del canale. Carri coperti in legno hanno dei finestrini laterali che li fanno diventare delle bancarelle di vendita; il posto è sempre molto affollato, pieno di gente comune indaffarata negli acquisti e di mercanti a caccia di affari. In prossimità dei carri ci sono casse piene di beni in vendita.

Che siano i personaggi intenti a seminare i furfanti, o i furfanti in fuga con la refurtiva, è importante focalizzare l'attenzione dei giocatori sull'ambiente circostante e le conseguenze delle loro azioni. A questo punto, a seconda di quello che sembra lo stile più adatto al gruppo, l'inseguimento si può gestire in due modi:

MODALITÀ STORIA

Se il gruppo sembra più orientato a una modalità più narrativa e meno al combattimento classico, si può procedere in questo modo: non appena i banditi avranno preso le statue, i giocatori se ne accorgeranno e da lì partirà una Sequenza Narrativa a CD 13 per gestire l'inseguimento.

- Simulare il passaggio della telecamera su ciascuno dei personaggi, chiedendo a ciascun giocatore come intenda intervenire ed influenzando lo svolgimento della scena.
- Il GM decida in che ordine agiscono i personaggi: se qualcuno chiede di poter agire perché ha un'azione interessante da proporre lo si faccia agire, passando in rassegna rapidamente tutti i giocatori, ciascuno con un'azione a testa.
- Dopo aver ascoltato la descrizione assegnare la prova di abilità da effettuare.
- Assegnare Ispirazione come di consueto: se qualcuno costruisce opportunità per i giocatori che agiscono dopo o se qualcuno coglie e sfrutta tali chance.
- Per ogni due successi uno dei banditi si arrende. Quando si arrende l'ultimo, questi consegna le statue rubate (e danneggiate).
- Ogni volta che un personaggio effettua un'azione durante l'inseguimento perde 1 PF – rappresentazione dello stress, panico, fatica o altro.

MODALITÀ COMBATTIMENTO

Per un approccio più classico, può esserci un vero e proprio combattimento in mezzo al mercato, con queste regole specifiche:

- La folla rende il terreno difficoltoso, camminare sui tetti delle bancarelle e dei carri no. Usare l'azione di disimpegno consente di muoversi normalmente.
- Salire sui tetti richiede di superare una prova di Forza (Atletica) con CD 12, fallire causa una piccola caduta che infligge 1 danno contundente.
- Dopo avere effettuato tre azioni di attacco, scatto o ugualmente pericolose, la folla intorno entrerà nel panico, imponendo Svantaggio alle azioni nella folla.
- Dopo aver effettuato altre tre azioni di attacco, scatto o azioni ugualmente pericolose, la folla si darà alla fuga, travolgendo i presenti ancora a terra e infliggendo 5 danni contundenti se non si supera un Tiro Salvezza di Destrezza o Costituzione con CD 15.

CONSIGLI

Essere descrittivi ed espliciti se la folla cade in preda al panico: molte persone cadranno, verranno calpestate e travolte, molti si getteranno o verranno gettati nei canali. Potrebbe essere un momento molto cruento e i personaggi potrebbero anche finire nei guai: attirare l'attenzione delle guardie, diventare ricercati o addirittura condannati alla prigione o alla morte dalle autorità in caso di gravi incidenti.

Nel caso in cui i giocatori abbiano puntato ad uno scenario di diverso tipo, creare uno scenario affollato con una zona sopraelevata atta alla fuga e con punti pericolosi dove una folla nel panico può dare origine a disastri.

MORDICOLLO

La Faina a capo di questa piccola squadriglia criminale, Federico Mordicollo, noto nell'ambiente della piccola criminalità dei bassifondi di Salso Nero (i giocatori possono superare una prova di Carisma con CD 13 per sapere della sua nomea), interverrà nella maniera più losca, vigliacca e maligna possibile una volta concluso l'inseguimento, tentando magari di cogliere di sorpresa i personaggi.

Federico sfoggia con orgoglio il bottino della sera precedente appuntato al petto: un grosso e prezioso medaglione con incisa la Croce d'Ossa e altri simboli religiosi. Una prova superata di Intelligenza (Religioni o Storia) con CD 12 lo rivela come simbolo di una casata nobiliare del Sacro Regno.

La Faina e i suoi scagnozzi difficilmente combatteranno fino alla morte, sono interessati quasi esclusivamente al carico, ma non possono lasciare testimoni, o Paddath ne farebbe polpette.

Se i personaggi sconfiggono o uccidono tre delle Martore gli altri nemici cercheranno la fuga o la pietà, tutti meno che Federico Mordicollo nel caso venga punzecchiato sul suo valore o orgoglio (essere solo un criminalotto dei bassifondi lo irrita, si atteggia da capo e pretende gli si riservi una certa importanza), in quel caso solo lui rischierebbe la vita per affossare il diretto offendentente. In ogni caso, che stia scappando o che resti in piedi per ultimo, tenterà l'ultima mossa vigliacca: cercherà di distrarre i giocatori per avventarsi su un povero vecchio Gatto mercante che sembra trovarsi nel posto sbagliato al momento sbagliato, da usare come scudo.

Qualora i personaggi mettessero alle strette la Faina sul motivo per cui sia così interessato a quelle statue o sulla provenienza del medaglione, Federico Mordicollo inizierà a schiumare dalla bocca, cadendo a terra morto.

Una prova di Saggezza (Medicina) con CD 12 rivela che è morto a causa del veleno, un'attenta analisi potrebbe portare l'attenzione dei personaggi su un suo dente mancante.

L'ago, reale responsabile della morte della Faina, è totalmente sparito sotto l'epidermide, mentre il colpevole, il vecchio Gatto mercante, è stato impeccabile e invisibile nella sua mossa, e sicuramente non è chi dice di essere.

Per accorgersene i personaggi devono superare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 25, ma non sarebbe più di un sospetto, la sensazione di qualcosa di strano, ma niente più che un baleno nella mente dei giocatori.

Il Mastro Nero non è certo alla portata dei personaggi.

I personaggi potrebbero sospettare che in quel dente fosse presente una capsula venefica, e che Mordicollo potesse essere un agente del Sacro Regno o qualcosa di simile, ma perché da Nocheburgo avrebbero interessi su delle semplici statue? Ma quella Faina non dovrebbe essere altro che un banale tagliaborse.

Il vecchio Gatto mercante ringrazia di buon cuore i personaggi per aver salvato lui e i suoi averi, e dona al valoroso che l'ha salvato direttamente (o al personaggio che si è dimostrato più valoroso o strategico, che merita sicuramente Ispirazione) un prezioso ninnolo, la cui provenienza da Città dei Venti, nella Confederazione delle Libere di Città di Vesteria a all'estremità occidentale del continente, può essere scoperta con una prova superata di Intelligenza (Storia) con CD 16.

L'oggetto è una bussola delle dimensioni di un pugno, ricoperta di un metallo arancione, col quadrante in sospensione su un qualche liquido, non visibile, chiuso sotto alla loggia dell'ago.

Una prova di Intelligenza con CD 12 rivela avere un valore più che discreto, una somma sufficiente a vivere diversi mesi e a sistemare qualche arretrato. Se i personaggi ottengono un risultato pari o inferiore a 20 capiscono che all'interno c'è un qualche dispositivo meccanico. Indagare oltre richiederebbe attrezzi e un ambiente adeguato, oltre a diverso tempo, risorsa che ai personaggi comincia a mancare. Ormai il pomeriggio è inoltrato.

Il vecchio Gatto mercante ringrazia ancora i personaggi per poi scomparire fra i vicoli di Salso Nero.



ROLANDO D'ACQUASCURA

“Rolando d'Acquascura, quando l'incontrai mi disse: “Per risparmiare l'inferi della guerra al mondo terreno, son pronto al sacrificio del mio paradiso in quello superno”.

Nacque da un tagliapietre, crebbe come il padre suo, i suoi cuccioli avean ancora gli occhi color turchese quando la guerra lo raggiunse. Dovette partire, e si battè per terre che non gli appartenevano, per un Signore che di lui non avea interesse alcuno.

La guerra finì con un sontuoso banchetto e un segno di pace per chi vestiva di seta, ma fu la disfatta per chi avea marciato nel fango. Tornò, sfregiato e stremato, al piccolo villaggio di confine dov'era casa, dov'era il cuore suo e la sua famiglia. Non trovò nulla, se non l'acre odore di morte e di cenere.

Imparò che financo un occhio cieco può versar l'amare lagrime e giurò vendetta, giurò castigo per i potenti infami che gli inflissero non morte rapida e violenta, ma vita sofferta.

Ora lo chiamano il Mastro Nero, capo delle spie della Confederazione, che del Sacro Regno maledetto, della Chiesa e dei signori crudeli voleva solo la disfatta.

Rolando sapeva che non ci son santi tra nessuna delle parti, ma nonostante questo preferì il male minore, quella parte che poteva ancor essere salvata. Durante la Congiura dei Sette fu accusato di cospirar con i ribelli, e per questo il nome di Rolando fu temuto al punto che una taglia da render ricchi pende tutt'oggi sulla testa sua.

Nel corso dell'anni a Rolando furon imputate congiure e delitti terribili, di cui molti non commise affatto. Ma lui non se ne dispiacque, perché volle che tutti gli ingiusti temessero l'nome del Mastro Nero, ed in cuor suo gioiva che nessun sapesse quanto a fondo scavassero per davvero, distratti dalle storie assurde sul suo conto, quelle nodose radici ch'eran le trame dell'ombroso felino.”

– Carolino il Savio,

da Historia: di Magi e Briganti, Vigliacchi ed Eroi

IL DESTINO DELLE STATUE

Le azioni appena effettuate dei personaggi determinano se dopo l'inseguimento le statue si saranno rotte o meno:

- Se i personaggi hanno sempre prestato attenzione alle statue, si sono mossi di conseguenza e hanno giocato implementando la narrazione con la spesa di Ispirazione, saranno ancora intatte... Nonostante il sospetto siano qualcosa di più di quanto sembrano sarà ormai cresciuto nei personaggi. Nestore si è dovuto occupare di altri malintenzionati del gruppo di Federico Mordicollo, guardando a loro insaputa le spalle ai personaggi, e arriva in tempo a controllare la scena; se si sono comportati bene fino a questo punto, torna da Paddath per avvertirlo della fuga di informazioni e del tentato furto.

- Se i personaggi hanno prestato attenzione alle statue, ma hanno agito in maniera contraddittoria, fallito diverse prove o non hanno implementato la narrazione con Ispirazione, una delle due statue si è crepata, e un giocatore che spende Ispirazione potrebbe notare o avvertire qualcosa, altrimenti a rompersi sarà la statua normale. Nestore si è dovuto occupare di altri malintenzionati del gruppo di Federico Mordicollo, guardando a loro insaputa le spalle ai personaggi, e arriva in tempo a controllare la scena; se si sono comportati bene fino a questo punto, torna da Paddath per avvertirlo della fuga di informazioni e del tentato furto, ma lascia continuare le Lepri sulle tracce dei personaggi.
- Se le statue sono finite in mano ai banditi sono sicuramente finite in frantumi. Nestore si sta occupando di altri malintenzionati del gruppo di Federico Mordicollo, guardando sì le spalle ai personaggi ma finendo col perderli di vista. Manda avanti le sue Lepri a cercare i personaggi per tornare da Paddath così da avvertirlo della fuga di informazioni e del grave tentativo di furto: devono essere inviati rinforzi alla Villa, anche se ci vorrà tempo prima che arrivino.

Se un personaggio indaga sulla statua giusta una volta che si è rotta, ne scoprirà il reale contenuto, una Reliquia dell'Os-sarium. Altro non è che un osso, simile ad un corno, conico e che parrebbe aver sotto una falange, peccato misuri oltre 30 cm. Per riconoscere il misterioso oggetto come Reliquia serve superare una prova di Intelligenza (Religioni) con CD 13, se la prova è passata di 5 o più gradi i personaggi ricorderanno della diceria di come una levriera sia sparita per tornare dopo aver scoperto nuove reliquie, fatto prima mai accaduto, dicendo di parlare con Dio. E la gente l'ha ormai fatta Santa, anche se la Chiesa ha dovuto accontentare il popolo solo per evitare la nascita di opposizione, ma che di certo non vede di buon occhio questa pericolosa novità. Quando il primo personaggio tocca la reliquia, leggere o parafrasare quanto segue.

La tua vista s'annebbia e, per un attimo, non sei più a Salso Nero. La visione di una rigogliosa foresta si forma nei tuoi occhi, una foresta diversa da quelle che sei abituato a vedere. Lo sguardo sale al cielo e un secondo sole rosso sembra schiantarsi al suolo, pronto a investire l'intero orizzonte. La tua vista comincia vertiginosamente a salire fin quasi a lasciar alle spalle la vita dei viventi, portandoti a una nuova scala di riferimento dove ammirare da infinita distanza il globo. Poi luce rossa. Precipiti verso l'inferno, la foresta è ora un campo di battaglia scavato come una cicatrice all'interno del mondo, solo morte, ossa e una potente energia. Di nuovo un lampo, ancor più splendente, il suo fulgore ti abbaglia e, d'un tratto, ti ritrovi di nuovo a Salso Nero.

Il valore di una Reliquia quasi non è misurabile, i personaggi si trovano ora a dover discutere di cosa fare.

La scoperta giustifica sicuramente il tentativo di furto da parte di un agente del Sacro Regno, ma chissà quali altri pericoli potrebbero aver gli occhi sui personaggi.

Sicuramente gestire la faccenda in pubblico sarebbe tremendamente pericoloso, ogni sguardo potrebbe essere una spia o una voce che potrebbe giungere alle orecchie sbagliate.

I personaggi potrebbero decidere di continuare la consegna, avendo ormai capito che non è la statua ad avere reale valore, ma il contenuto nascosto, potrebbero pertanto escogitare un diverso metodo di trasporto per liberarsi di questo fardello: deve essere chiaro ai giocatori come possedere un tesoro di così inestimabile valore in questo contesto sia più un pericolo che un bene. Soprattutto devono avere chiaro che per le loro attuali capacità, andare contro alla volontà del Podestà ha una sola conseguenza: la morte. Persino tornare da Paddath potrebbe significare un destino ancora peggiore.

I personaggi potrebbero decidere di tentare la fuga con la reliquia, in quel caso verrebbero ricercati dalle autorità con taglia vivi o morti sulla testa. In questo caso dopo aver fatto vivere ai personaggi le pessime condizioni di vita e le difficoltà di essere fuggiaschi, ci si può agganciare agli eventi del paragrafo "L'Attacco dei Vermi", riadattando le soluzioni proposte alla scelta narrativa a cui sono arrivati i giocatori.

Il viaggio verso la villa continuerà relativamente sereno, a meno di paranoie dei personaggi, nel caso stuzzicarle. Se invece i personaggi sono diretti, si sono comportati egregiamente o sono in pessime condizioni, un GM caritatevole potrebbe garantirgli gli effetti di un riposo breve, o ricordargli la possibilità di spendere Ispirazione per recuperare un Dado Vita.

ATTO III

La Congiura

La villa dai caratteristici muri esterni di un forte rosso, è situata su una piccola e dolce collina su di un isolotto tra due diramazioni del delta del fiume. Protetta da piccole mura che la separano dal borghetto sopra cui è costruita, è circondata da un grande giardino adibito a orto botanico, un unico imponente cancello in ferro, a qualche centinaio di metri dalla villa, volge verso la strada che risale dalla periferia acquitrinosa di Salso Nero. Dall'alto della villa la vista è splendida: il sole che tramonta sul mare infiamma le saline nere verso la città in un contrasto di luci meraviglioso.

Ad attendere i personaggi nella Villa di Domina Agnese 'Ulpa (Volpe) c'è però una sorpresa molto più amara di quanto mai potrebbero aspettarsi.

Mentre la delegazione del Sacro Regno in visita alla domina attesa al tramonto si sta ancora dirigendo verso la sua destinazione, nella villa è avvenuta una vera e propria strage: la Domina, i servitori e le guardie sono stati brutalmente massacrati da un misterioso e letale assassino.

LA VILLA ROSSA

Al cancello ad attendere i personaggi c'è un'unica guardia, una Gatta con indosso una divisa a righe gialle e nere, inequivocabile simbolo di appartenenza alla Fratellanza dei Vermi, che i personaggi possono riconoscere con una prova di Intelligenza (Storia) con CD 12 (maggiori dettagli sulla Fratellanza dei Vermi a pag. 33).

Se i personaggi giungono alla villa dalla strada passano davanti al cancello. I giocatori hanno via libera non appena si rivelano per chi lavorano, e non ci sono ostilità da parte della guardia, che dopo aver identificato uno a uno i personaggi li lascia salire verso la villa.

Una volta intrapresa la strada una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 rivela che la guardia sembra aver abbandonato la sua posizione.

Le bellezze dell'orto botanico dovrebbero far indugiare un poco i personaggi mentre salgono la stradina che porta alla villa; il vento tra gli alberi è l'unico rumore che si avverte in un silenzio quasi innaturale. Arrivati alla villa trovano la grande porta decorata aperta, e dentro le prime tracce di ciò

che è accaduto. Nelle stanze della villa è stata consumata una carneficina da cui nessuno sembra essere stato risparmiato, i muri ricoperti di schizzi di sangue. La Domina stessa è riversa al suolo nel salone principale, senza vita e pugnalata alle spalle, mentre fra gli altri cadaveri (una decina in tutto) si riconoscono servitori e altri membri della Fratellanza.

Se non è già successo è probabile che i giocatori decidano di indagare accuratamente sulle statue. Ora ne scopriranno facilmente il contenuto.

Se i personaggi si avvicinano alla Domina, un rumore simile ad un fischio inizierà a uscire dalla bussola che il vecchio Gatto mercante ha regalato ai personaggi. Il fischio continua ad aumentare di intensità. Se i personaggi controllano il quadrante notano che punta esattamente al cadavere di Domina Agnese, dal cui collo si solleva una pietra magneticamente attratta dalla bussola.

L'inaspettato accade. La bussola scatta, rivelando un'apertura longitudinale da cui fuoriesce improvvisamente un grande schizzo pressurizzato di un liquido rosso a 360° tutto intorno, per poi cadere a terra divisa in due. Ogni creatura nel raggio di 6m (grossomodo la stanza dove si trova il corpo della Domina) deve effettuare un Tiro Salvezza di Destrezza con CD 18 o viene irrimediabilmente macchiato da questo liquido dall'odore lievemente metallico: sangue.

I personaggi saranno confusi, ma ogni cosa successa ai personaggi durante la giornata sembra proprio essere una macchinazione atta a condurli a questo momento. Questo sarà probabilmente un momento in cui si cercherà di ricostruire il senso di ciò che è accaduto, premiate le intuizioni dei giocatori e cercate di mantenere alta l'attenzione senza rivelare, o sottolineare, dettagli decisivi: lo straniamento è parte delle intenzioni dietro a questo svolgimento.

Grosse voci iniziano ad alzarsi dalla strada fuori la villa; la delegazione del Sacro Regno è giunta, insieme agli uomini della Fratellanza, che sembrano in allarme mentre si scambiano indicazioni su come prendere i traditori assassini. Qualcuno ha aspettato che i personaggi finissero in trappola per dare l'allarme dell'omicidio.

L'ATTACCO DEI VERMI

I personaggi hanno poco tempo per reagire, una squadra di mercenari sta raggiungendo il luogo dove si trovano con intenzioni poco amichevoli. Le opzioni più semplici sono due: tentare di barricarsi o tentare di fuggire. Entrambe rischiose.

Il Gm ascolti le proposte dei giocatori ed alimenti le loro idee, ma cerchi di ricordar loro che difficilmente uscirebbero vivi da uno scontro con un gruppo di mercenari della Fratellanza equipaggiato con armi da fuoco.

Lo scopo della sequenza è mettere i personaggi alle strette, di fronte ad una potenza bellica decisamente ineguagliabile per le loro attuali capacità.

Le Lepri di Nestore arrivano mentre lo scontro impervia, la verità che raccolgono è che o il Sacro Regno ha tradito il Podestà dopo aver tentato di estorcere il carico ai personaggi, o che questi hanno tradito tentando di intascare tutto, magari dopo aver scoperto il vero valore del carico. Evitando di farsi coinvolgere faranno da spettatori il tempo giusto per ottenere le informazioni e riportarle a Salso Nero.

La delegazione del Sacro Regno accuserà i "sicari di Paddath" di essere degli assassini traditori: sia loro che i Vermì riconoscono anche la spilla con incisa la Croce d'Ossa come appartenente a Domina Agnese, rivelando poi come la Volpe fosse in realtà fedele da tempo al Sacro Regno e che lavorasse per loro, non per Paddath. Consegnare la Reliquia non sortirebbe alcun effetto, la prenderebbero comunque dai cadaveri dei personaggi e non dovrebbero temere un ulteriore tradimento.

Stremare i personaggi, far loro consumare le risorse in una sequenza narrativa per la sopravvivenza, che sia fuga o sbarramento, fino a che non arriverà la decisione eroica o la tattica geniale. In quel momento, o se i personaggi stanno per perdere il Frammento dell'Ossarium, interverrà Rolando d'Acquascura, il temuto Mastro Nero in persona.

ENTRATA IN SCENA

Che stia sfondando una grande finestra, dalle retrovie (o da un vicolo o da un tetto se i personaggi non sono nella villa) il Mastro Nero fa la sua comparsa in scena. Fumogeni irritanti distruggono i Vermi e impediscono loro di usare correttamente le armi da fuoco. Che il Sacro Regno sia suo nemico è evidente dalla determinatezza con cui li affronta: amico o meno, in questo momento rappresenta un alleato prezioso per i personaggi, che possono anche decidere di passare al contrattacco o trovare il momento giusto per darsi alla fuga.

Rolando chiederà ai personaggi di consegnarli il Frammento, garantendo loro salvezza in cambio, asserendo di essere la loro unica e ultima possibilità di uscire vivi dalla situazione o che potrebbe aspettare siano morti per recuperarlo, se non addirittura aiutare i Vermi ad accelerare questo processo.

Se i personaggi accettano, Rolando effettivamente riuscirà a portarli con sé (compresi eventuali personaggi privi di sensi): una barca con diversi remi nascosta fra le fronde li attende nel ramo del fiume che circonda la collina. Appena giungono nei pressi della costa, una grande fregata battente bandiera della Confederazione gli verrà incontro, pronta a recuperarli per portarli alla salvezza.

Epilogo

Il Mastro Nero spiegherà ai personaggi di come fossero semplici pedine in un gioco più grande, screzio fra opulenti cinici sfruttatori di povera gente. Non c'è del buono in Paddath che li ha caricati di un fardello pericoloso sperando che passassero inosservati nella nullità che rappresentano agli occhi di chi ragiona come lui. E nemmeno nel Sacro Regno, convinti che ogni cosa su questo mondo e nell'altro appartenga a loro; e che da tempo progettavano questo colpo per tradire il Podestà, ma certo speravano che non se ne accorgesse, facendo cadere su di voi la colpa. Racconta loro di come sia arrivato giusto in tempo dopo aver dovuto affrontare agenti del Sacro Regno, sparsi per la città sulle loro tracce e dietro false piste. Racconta di come nemmeno la Confederazione sia certo perfetta, ma che almeno lì si respira libertà e autodeterminazione.

Se i personaggi non si sono comportati secondo le aspettative di Rolando, li lascerà andare con qualche soldo nel primo porto sicuro confederato, ma se invece si sono dimostrati valorosi, scaltri e strategici sia nello scontro al mercato che nella villa o dovunque fossero stati presi nella stretta finale, gli avanzerà la proposta di iniziare a lavorare per lui, viste le eccezionali doti da loro dimostrate. Leggere o parafrasare.

“L'oggetto che vi è stato vostro malgrado affidato, non è un oggetto di comune esistenza. Quel Frammento d'Osso può significar la vita o la morte di molte, molte persone e, con esse, v'è sempre un prezzo da dover spendere o da poter incassare.

La mia proposta è che possiate incassare e non spendere tal prezzo: vi posso offrire un incarico, di gran levatura e di ottima retribuzione, sì che voi ne traiate gran giovamento e che io ne ottenga adeguato vantaggio. Potere, fortuna e gloria vi attendono al termine di questo viaggio: se quelli son il disiar' vostro, accettate.”

La missione che li attende sarà lunga e irta di pericoli, ma la gloria li attende in **Historia**.

Appendice

BANDITO

Umanoide medio (Lepre), caotico neutrale

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Classe Armatura 12 (tabarro imbottito)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 8,5 m

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Cumone, dialetto della Fossa

Sfida 1/8 (25 PE)

Inafferrabile. Può effettuare l'azione di Disimpegno come azione bonus.

AZIONI

Scimitarra. Attacco con arma in mischia: +3 al colpire, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Balestra leggera. Attacco con arma a distanza: +3 al colpire, gittata 24m/96m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

BANDITO

Umanoide medio (Martora), caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Classe Armatura 12 (tabarro imbottito)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 8,5 m

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Cumone, dialetto della Fossa

Sfida 1/8 (25 PE)

Spintone. Una volta in ogni suo turno, se la creatura si muove di almeno 6m verso un bersaglio, il bersaglio deve effettuare un TS su Forza a CD 11 o cadere a terra prono.

AZIONI

Scimitarra. Attacco con arma in mischia: +3 al colpire, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

FEDERICO MORDICOLLO

Umanoide medio (Faina), caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Classe Armatura 15 (gambesone)

Punti Ferita 45 (10d8 + 20)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza For +4, Des +5, Sag +2

Abilità Atletica +4, Ingannare +4

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Cumone, dialetto della Fossa

Sfida 2 (450 PE)

Finta. Una volta per turno, durante il suo turno, se la creatura si muove di almeno 6 metri verso un bersaglio, questo deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 11, o il prossimo attacco diretto verso di lui dalla creatura disporrà di Vantaggio.

AZIONI

Multiattacco. Federico Mordicollo fa due attacchi con la scimitarra.

Scimitarra. Attacco con arma in mischia: +5 a colpire, un bersaglio.

Colpito: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Vecchia Pistola. Attacco con arma da fuoco a distanza: +5 a colpire, range 40 ft./180ft., un bersaglio. Colpito: 9 (1d12 + 2) danni perforanti. **Colpo Critico:** la creatura colpita da un colpo critico di quest'arma subisce 1d6 livelli di indebolimento. Ricarica 6.

REAZIONI

Parata. Federico Mordicollo aggiunge un bonus di +2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, deve essere in grado di vederlo e impugnare un'arma da mischia.



OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipaggiamento, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Sfida to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE