

OBSCURA MORTEM



GIOCO DI RUOLO DI QWEIN ©





CHE GIOCO E QUESTO?

Si tratta di un Gioco di Ruolo di ambientazione dell'orrore, ad uso gratuito realizzato da Qwein Molinari Michele. Prevede quindi la figura di un Narratore (in inglese Master) colui che crea, inventa e gestisce una storia, magari prendendo spunto da un libro, un film, e la descrive ai giocatori. Questi attraverso le regole, creeranno il loro personaggio e vivranno emozionanti avventure. Essi saranno liberi da ogni trama prestabilita, anche se questo metterà in difficoltà il Narratore, le loro scelte nell'avventura influiranno sull'andamento della stessa e potranno condurli in luoghi immaginari diversi, situazioni pericolose o bizzarre. Il Narratore ha il compito di conoscere a pieno le regole e applicarle ogni volta ve ne sia il bisogno, ovvero quando i giocatori si troveranno a misurarsi con le loro abilità e conoscenze, non ultimo possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari, o qualsiasi Png (personaggio non giocante) che il Narratore farà loro incontrare. Il Narratore impersonerà possibili Png rivolgendosi ai giocatori parlando attraverso essi, magari mimandone comportamenti, voci, tic e difetti per rendere l'atmosfera del gioco e dell'avventura sempre più realistica, anche se non è necessario, ciò che rende il gioco divertente è l'evolversi della storia stessa e le pieghe in base alle scelte dei giocatori che ne conseguono.



NOTE DELL'AUTORE

Come altri miei Gdr **Obscura Mortem** nasce per mantenere il primo spirito di questo genere di giochi, partendo dai primi regolamenti tra il 1977 e il 1983, quando la commercializzazione, non li aveva ancora rovinati introducendo nuove regole complesse, inutili aggiornamenti, stravolgimenti e unificazioni di regolamenti, non per la fluidità del gioco, ma per fare mercato. Per questo è liberamente scaricabile, utilizzabile al patto di non copiarne i contenuti per renderli commerciali.



MATERIALI NECESSARI

4-6 amici nei panni dei personaggi compatibili con l'ambientazione (di più complicherebbe troppo la gestione del gioco durante i combattimenti al narratore). Tre dadi a sei facce (3d6), una fotocopia della scheda del personaggio, matite, gomma, fogli di carta per appunti per ogni giocatore e questo regolamento.



AMBIENTAZIONE

Ambientazione medioevale con connotazioni dell'orrore, l'umanità si trova a una svolta minacciata di estinzione, rispetto i nuovi padroni.

Anno 1276 Un improvvisa siccità e il lungo e freddo inverno precedente hanno rovinato i raccolti, molti villaggi sono alla fame, si racconta di famiglie che vendono i figli per poco cibo, dalle campagne molti si riversano in cerca di aiuto nelle città. Lunghe carovane di esuli, si spingono verso quello che credono la salvezza. Molti signori feudali organizzano pattuglie con lo scopo di impedire a costoro di avvicinarsi. Nonostante le carneficine che ne conseguono le città diventano ben presto sovraffollate, le missioni sono al collasso così come gli ospedali. Tra le strette vie delle città sprovviste di un sistema fognario, comincia a dilagare un morbo.



IL CERCHIO

Un morbo potente, miete vittime tra la popolazione, vomito, dissenteria, perdita di sangue dagli occhi, bubboni neri maleodoranti. La chiesa predica di prendersi cura degli ammalati ma si allontana da essi. Poi al risorgere dei morti che non sono stati seppelliti per volere del clero, la rabbia invade le strade e chiese e cattedrali vengono date alle fiamme dopo che il clero si rifugiò in esse lasciando il popolo esposto al male. I preti catturati vengono trascinati nelle piazze e impiccati o lapidati. Quando i morti presero a risorgere e ad attaccare i vivi strane figure presero a spostarsi di giorno di città in città, tra questi un vecchio macilento vestito con un saio logoro, con un cerchio rosso dipinto sul petto, di nome Zacharias, cominciò a predicare un nuovo culto, spostandosi di città in città incurante della pestilenza e dei non morti. In molti presero a seguirlo nel suo peregrinare, e tutti rimasero incolumi. In breve tempo in ogni città si cominciano a costruire nuove chiese, nuove maestose cattedrali, di forma circolare. Diventa per i discepoli un abitudine consueta segnarsi un cerchio con la mano destra a modo di saluto. Intere città si dichiarano adoranti del cerchio, Vengono subito imposte regole ferree, e chi si proclama di fede diversa o contrario arriva a rischiare la vita.

Nelle chiese del cerchio, nuovi sacerdoti, incappucciati con tunica nera con un cerchio rosso sul petto, predicano il nuovo credo con fervore, prendendo potere e ben presto arrivando a ordinare che tutti quelli macchiati di eresia verso il cerchio, vengano uccisi.



LA PESTE

La gente comincia a tossire, si innalza la febbre, grossi bubboni neri ulcerosi si manifestano nel collo e all'inguine, le estremità degli altri si gonfiano e diventano scure, dopo nemmeno un paio di giorni dall'apparire dei sintomi arriva la morte. Ogni tentativo di arginare l'epidemia arriva tardivo e privo di effetti. Per dare seguito alla religione nessun corpo deve essere bruciato, questo fa dilagare il male. Ben presto intere città contano a migliaia i morti. Vengono sospesi i gruppi di preghiera per evitare maggiormente il contagio. Ma ben presto il clero si oppone a questa restrizione. Ne consegue un fuggi fuggi dalle città colpite, con l'ovvia conseguenza dell'esponenziale diffondersi della malattia. Non tutti i corpi finivano sepolti, molti giacevano in cumuli o fosse comuni non coperte.



NON MORTI

Fu allora che molti presero a sperare, molti creduti morti presero a muoversi, rialzarsi anche se apparentemente privi di parola. Furono espresse lodi e ringraziamenti, tutte le cattedrali suonarono le campane in segno di festa. Ma fu fin troppo chiaro che eravamo solo agli albori di un male ancora peggiore. Chi tornava in vita dopo qualche giorno in uno stato letargico appariva svegliarsi e bramare la carne e il sangue dei viventi.

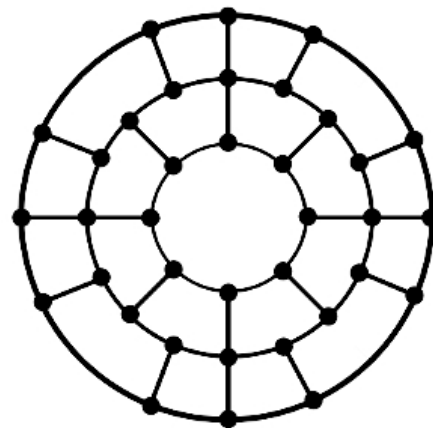


Molte persone richiamate dalla speranza di rivedere un proprio caro furono divorate ancora in vita. Molti furono i soldati mandati contro queste creature, l'unica arma era smembrarli, e anche allora le parti si contorcevano. Chi finiva morso rischiava pesantemente di ammalarsi e morire e divenire una di quelle creature. Molte città caddero, altre riuscirono a respingere queste creature fuori le alte mura. Ben presto le città sopravvissute finirono a essere luoghi isolati dove fame e terrore piegavano gli animi dei sopravvissuti. Uscire nella notte appariva impossibile, come in un perenne assedio i morti risorti circondavano le città, mentre sparivano durante il giorno. Come se non bastasse molti signori dei feudi presero a combattersi per cose che prima apparivano piccolezze, pochi ettari coltivati o capi di bestiame. Un dato resta inconfutabile i non morti non attaccano le città che adorano il cerchio, e la notte se ne restano silenti fermi a guardare nei campi la città.



CREAZIONE DEI PERSONAGGI CARATTERISTICHE

Ogni personaggio viene rappresentato da sei caratteristiche: Forza - Destrezza - Intelligenza - Sensibilità - Tecnica - Energia, ottenute lanciando per ognuna di esse (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3. Ogni caratteristica così creata andrà segnata sulla scheda del personaggio. Nessun tiro potrà essere ripetuto, solamente si potrà invertire una caratteristica con un'altra a scelta. I Giocatori avranno poi 3 punti da distribuire come meglio riterranno tra i valori ottenuti che sono al di sotto di 10. Le caratteristiche non potranno mai più aumentare, anzi potrebbero calare alla luce di ferite invalidanti o danni fisici, psichici permanenti, come menomazioni, perdita di un occhio o un braccio.



IL CERCHIO PURIFICATORE

Accanto agli altari vengono creati luoghi per purificare gli eretici. Cerchi concentrici su lastre di pietra al centro delle quali i condannati vengono legati. Olio viene fatto scorrere attraverso scanalature e quando queste sono piene, viene dato fuoco. Chi non si converte al nuovo credo, rischia la morte, chi non prega o non partecipa alle congregazioni del cerchio viene punito o fustigato pubblicamente sulle pubbliche piazze. Le città che non aderiscono al nuovo credo, vengono attaccate dagli eserciti del cerchio come nemiche.

Secondo i fondamenti di questo credo, il male è scaturito dall'impurità degli uomini. Molti presi da fanatismo arrivano a uscire soli nella notte, per diventare preda dei non morti. I feudi si divisero in fedeli e infedeli al cerchio. Nasce l'inquisizione, medici, alchimisti, erboristi, teatranti, musicisti, scrittori, vengono uccisi, accusati di essere dediti a culti magici o di andare contro la purezza del cerchio e il volere dei sacerdoti..

FORZA

Sollevarre Rappresenta la capacità del personaggio di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a 3 volte il proprio valore di forza +1d6 di kg. In base al peso il Narratore stabilirà la massima durata del trasporto.

Arrampicare Rappresenta la capacità del personaggio di salire su scale, rocce, alberi, pareti, cordami, declivi impervi. Al Narratore stabilire ogni quanto far eseguire al personaggio un Test arrampicarsi qualora questa fosse di lunga durata.

Lanciare Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto medio scagliandolo $2d6 +$ il proprio valore in forza di metri. Ogni Kg dell'oggetto rappresenta un metro in meno. Questa abilità può essere usata in combattimento (esempio scagliando un sasso).

Saltare Rappresenta per il movimento orizzontale i metri che il giocatore può saltare, se in corsa la metà del proprio valore per difetto in base alla forza. Se il tentativo avviene da fermo diviso 3 per difetto. Se salto e tentato in verticale l'altezza raggiunta va calcolata sommando $1d6$ al proprio valore di forza calcolato in decine di centimetri (esempio $1d6$ [otteniamo 3] + Valore Forza 9 = 12 il giocatore salta di 120 cm).

Lotta Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni da botta, calci, pugni.

DESTREZZA

Arma (Spada-Ascia-Mazza-Lancia) Rappresentano la capacità di utilizzare queste armi in combattimento, la loro conoscenza e manutenzione, un successo ottenuto farà danni diretti in base al tipo di arma.

Arma da lancio (Arco-Balestra-Fionda-Giavellotto) Rappresenta la capacità di utilizzare queste armi in combattimento, la loro conoscenza e manutenzione, un successo ottenuto farà danni diretti in base al tipo di arma.

Cavalcare: Rappresenta l'abilità nel muoversi sopra un cavallo al di fuori dei momenti di tranquillità, ovvero durante una corsa sfrenata, un inseguimento o un tentativo di depistare inseguitori, pulizia e cura dell'animale e uso di carri o carrozze.

Nuotare: Rappresenta la capacità di muoversi e non affondare in acqua, la durata e data in decine di minuti pari al proprio valore di destrezza (esempio Destrezza 10 = 10 minuti). Se si resta fermi in acqua il tempo raddoppia. (Ovviamente al Narratore dare malus non avendo l'abilità o tentando con oggetti pesanti come armature)

Giocoleria: Rappresenta l'abilità di barare con i dadi, giochi e scommesse, far apparire cose dal nulla, creare piccole illusioni o eseguire numeri circensi di equilibrio e o rotazione di oggetti in aria.

INTELLIGENZA





Cerusico: Rappresenta la conoscenza medica, chirurgica, quindi la capacità di steccare arti rotti, suturare e suppurare ferite o intervenire per impedire la morte di un ferito o malato

Borseggiare: Rappresenta l'abilità disonesta di sottrarre oggetti, denaro, ai passanti magari in una piazza affollata derubandoli senza che essi se ne accorgano.





Erborista: Rappresenta la conoscenza oltre che metodi per coltivare, essiccare, mantenere attive quelle sostanze necessarie a curare, togliere dolore, avvelenare, o ad operare riti magici.

Scassinare: Rappresenta l'abilità di aprire bauli, serrature o porte senza legittimità o chiavi, ma attraverso l'uso di strumenti, quali chiodi o grimaldelli.

Leggere e Scrivere Rappresenta la conoscenza della lingua non che della sua scrittura.





NIEMÒ	NIEMÒ
	
	



NIEMÒ	NIEMÒ
	
	

NIEMÒ	NIEMÒ
	
	



NIEMÒ	NIEMÒ
	
	

SENSIBILITA'

Orientamento Rappresenta la capacità di un personaggio di orientarsi nei boschi o in ogni luogo determinando la possibilità di seguire la meta prefissata anche in ambienti ostili e fuori da vie o tracciati, non che seguire tracce, segni di passaggio.

Persuasione Rappresenta la capacità, la faccia tosta, l'oratoria, il poter persuadere, quindi convincere gli altri anche mentendo di qualcosa.

Empatia Rappresenta la capacità di percepire, sentimenti, intenzioni, ostilità, menzogne delle persone che si incontrano.

Trappole Rappresenta la capacità di scoprire, disinnescare o creare trappole.

Cacciare Rappresenta la capacità di procurarsi cibo, pescando, cacciando animali, non che sfruttare a pieno pelli, tendini. La conoscenza di bacche, radici.

TECNICA

Commerciare Rappresenta l'abilità di mercanteggiare oggetti, venderli con maggior profitto o acquistarli a prezzi inferiori.

Fabbro Rappresenta l'abilità di forgiare metalli, armi, armature, utensili, non che loro riparazione, conoscenza dei metalli.

Falegnameria Rappresenta l'abilità di taglialegna, piallatura, realizzazione di tavole e con esse creare mobili, archi, balestre, finestre e utensili vari.

Allevamento Rappresenta l'abilità nell'allevare, gestire, addestrare animali da fattoria o selvaggi, falchi, lupi e loro impiego.

Alchimia Rappresenta l'abilità e la conoscenza delle possibili combinazioni di ossidi, minerali, metalli impiegabili per modificare oggetti, armi, armature, creare veleni o amuleti con diverse particolarità.

ENERGIA

Magia Rappresenta l'abilità e la conoscenza delle arti magiche, queste sono espresse in Energia Vitale, e il mago che vi attingesse, non potrà mai superare questo limite senza perdere la vita. Ogni notte di riposo comporta il pieno recupero dell'Energia.

Riti Rappresenta l'abilità di interpretare una magia vista o vissuta, o l'apprendimento della stessa da una pergamena o libro, non che la possibilità di apprendere nuovi riti o magie.

Resistenza alla Magia Rappresenta l'abilità di non cadere preda di una magia che offusca i sensi o causa ferite dirette, o forme rituali, non che il riconoscere una magia anche se celata in atto.

Resistenza alle Malattie Permette a un giocatore qualora venisse in contatto con forme epidemiche virali, di restare immune alla malattia. Per ogni ora di contatto con malati va fatto un test sull'abilità. Test riuscito si resta immuni, test fallito ci si ammalerà con le conseguenze derivanti dal tipo di malattia.

Resistenza ai Veleni Permette a un giocatore qualora venisse avvelenato di non subire interamente i danni dal veleno. A seconda del tipo di veleno il giocatore effettua un Test tante volte quante indicate in ore dal Master, con eventuali malus a seconda della mortalità del veleno. Se i Test saranno positivi o anche in parte il giocatore sarà salvo e non subirà danni permanenti. Se il Test sarà maggiormente negativo il giocatore se non sarà curato con un antidoto, potrà morire o subire danni permanenti.



VITA

Lanciate 3d6+3 Il risultato andrà segnato sulla scheda del personaggio, da questo momento i punti vita potranno solamente calare al seguito di ferite per poi ritornare al valore originale se curati e se vi sarà margine di cura. Il Narratore al fronte di ferite particolarmente invalidanti potrebbe calare punti vita in modo permanente.



ABILITA'

Correlate alle caratteristiche vi sono le abilità, ovvero l'esperienza, l'apprendimento che distingueranno i personaggi. I giocatori riceveranno 2 punti abilità iniziali da distribuire a loro scelta che annoteranno con +1 nella casella della loro scheda del personaggio.

Attenzione!!: Il valore delle abilità si somma al valore di base della caratteristica, (esempio, avere 12 in Forza con +1 sollevare, il valore finale di sollevare è 13).



COMPLETAMENTO DEL PERSONAGGIO

Descrizione Fisica Il personaggio va quindi costruito lasciando la scelta del peso, altezza, età, capelli e sesso. Ricordando che eventuali eccessi potrebbero influire su possibili malus dati a discrezione del Narratore.

Storia personale Deve essere descritto sinteticamente il proprio passato, una descrizione della famiglia se in vita, parenti prossimi

Segni particolare Inizialmente va lasciata vuota, qui si segneranno possibili cicatrici derivanti da ferite o menomazioni permanenti.



PNG [Personaggi Non Giocanti] ANIMALI - MOSTRI

Il Narratore porrà contro i giocatori dei nemici o animali o forme di vita potenzialmente pericolose, stabilendo un valore di base di Forza e Destrezza da 9 a 11 e le abilità che questi potranno utilizzare (esempio un animale non potrà usare riparare o curarsi). Nemici epici avranno una scheda particolare come quella dei giocatori creata dal Narratore e come loro potranno evolvere.



FASI DEL GIOCO - AZIONI - TEST

Ogni volta che si intende fare un azione che non sia scontata, (Esempio acquistare o cucinare del cibo di base) si deve effettuare un test in base alle proprie abilità e possibili malus dati dalle situazioni. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (forza o destrezza) e gli si somma gli eventuali punti abilità posseduti. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 cui si sommeranno eventuali malus dati dal Narratore in base alla situazione o dal non possedere l'abilità. Se il risultato sarà pari o positivo l'azione sarà riuscita, se negativo questa fallirà miseramente. A seconda del valore positivo o negativo della distanza del valore sia di successo che di fallimento, questi proporzionalmente riuscirà o fallirà al meglio o al peggio.

$$CARATTERISTICA + ABILITA' = AZIONE - 3D6 + MALUS =$$

RISULTATO

POSITIVO - NEUTRO - NEGATIVO

A seconda che il RISULTATO sia positivo, neutro o negativo, il Narratore (Narratore), trarrà una propria impressione sull'azione intrapresa dal giocatore che necessitava del Test. E in base a essa, esporrà il seguito della trama dell'avventura.

NIEMÒ	NIEMÒ



NIEMÒ	NIEMÒ

NIEMÒ	NIEMÒ
	
	



Esempio

Un giocatore vuole decifrare un codice complesso l'abilità è Intuito (non presente in elenco) accostabile a Sensibilità, il giocatore ha Destrezza di base a 9.

Quindi 9 (Caratteristica) + 0 (il giocatore non ha punti aggiunti in questa abilità) + 1 (il Narratore da Malus in quanto Intuito non è un'abilità in elenco) = 10 (Valore Azione) - 3d6 (lancio sommato di 3 dadi a sei facce in cui si ottiene 2+4+5= 10 (questo è il risultato)

10 - 11 = -1 quindi seguendo la tabella sottostante ottiene un parziale insuccesso, il Narratore gli descriverà solo una parte del codice.

+3 Totale successo +2 Successo +1 Parziale successo

= 0 Risultato diverso dal previsto

-1 Parziale insuccesso - 2 Insuccesso - 3 Totale insuccesso

MALUS (i malus si possono sommare fino a rendere impossibile un'azione)

- Tentare un'azione senza possedere l'abilità necessaria Malus da 0 a +1
- Condizioni avverse Malus +2
- Condizioni estreme +3






ABILITA' PURA

Potrebbe capitare nel gioco che si debba effettuare un'azione non prevista, nell'elenco delle abilità, in questo caso il Narratore utilizzerà quella caratteristica - Forza - Destrezza - Sensibilità (Non Tecnica) che riterrà più adatta alla situazione. Per esempio, un giocatore per raggiungere un punto stabilito potrà farlo solo camminando su una linea sottile di tubi per qualche metro, l'abilità sarebbe equilibrio, che non esiste. In questo caso il Narratore farà impiegare nel test la caratteristica Destrezza, senza bonus, e darà un malus +1, se l'esempio piovesse rendendo più difficile l'impresa darebbe +2 per le condizioni avverse.



TEST RAPIDO PNG

Ogni Png potrà interagire e effettuare azioni, questo test rapido indicherà l'evolversi della situazione

NIEMÒ	NIEMÒ
	
	

Fallimento grave L'azione non riesce e chi la tenta subisce un inconveniente grave.

Fallimento Azione non riuscita (irripetibile).

Non succede nulla Il tentativo non va a buon fine (ripetibile).

Quasi riuscito Azione riuscita ma con qualche complicazione.

Successo Azione riuscita.

Successo totale Azione riuscita con vantaggio aggiuntivo.



COMBATTIMENTO (IL TURNO 6 SECONDI)

Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il Narratore, per Png o Animali, lanciano a ogni turno di combattimento 3d6 sommando il risultato ai rispettivi valori di Destrezza. Viene segnata ogni turno dal Narratore una scaletta su un foglio di carta che sancisce chi agirà, partendo dal valore più alto al più basso. Il Giocatore o Narratore al proprio turno potrà decidere in base agli eventi accaduti le proprie azioni. Ora il Narratore effettuerà un test con il valore Combattimento, se riuscito (il valore ottenuto non sarà negativo) l'arma impiegata farà in toto i suoi danni che saranno cancellati dai punti vita sulla scheda del personaggio.

Chi venisse colpito o subisse una variazione nell'evento generato da chi agisce per primo, perderebbe il diritto all'azione fino al prossimo turno.



LOCAZIONE DEL DANNO

1 = Testa **2** = Busto **3** = Braccio Sinistro
4 = Braccio Destro **5** = Gamba Sinistra **6** = Gamba Destra



CURA - PRIMO INTERVENTO

Si applica apportando i primi soccorsi, tamponare emorragie, suture, steccare arti. Si risana il paziente di tanti punti quanti la differenza in positivo al test, +1 ogni punto assegnato all'abilità Cerusico.



MORTE

Se durante la scaletta eventi, un personaggio subisce diversi colpi, o danni di diversa origine, tali da portare i propri punti vita a zero, il personaggio muore. Non serve farne un dramma, si spiega al giocatore che rientrerà sotto nuove spoglie, come parte del gruppo. Al Narratore rendere il nuovo incontro coerente con l'avventura.



RECUPERO VITA

Ogni giorno nel gioco si recupera 1 punto vita, diversamente per recuperare maggiori punti serve un intervento medico.



MALATTIE VELENI

Il Narratore descriverà i sintomi di possibili malattie o avvelenamenti, gas, alimenti, piante, insetti, tempi di incubazioni o periodi di assunzione e danni momentanei o permanenti a sistema nervoso o circolatorio. Possibili rimedi o cure o antidoti. Debilitazione inserendo malus al giocatore nelle azioni fino alla morte se non arrivati a una soluzione. Sia le malattie che i veleni possono trasferirsi via aerea, per contatto o per ingestione che potranno colpire alcuni o tutti i membri del gruppo.



DANNI PARTICOLARI

Fuoco A contatto con fiamme libere si subisce 1d6+3 di danni a round, sotto i 4 punti vita si resta sfigurati, si sopravvive unicamente lanciando 1d6 e ottenendo 5-6. Altrimenti infezione e morte.

Soffocamento In carenza o mancanza di ossigeno si potrà trattenere il respiro per un numero di secondi pari ai propri punti vita +1d6. Poi perde 1 punto vita ogni round.

Caduta Danni da caduta sono correlati all'altezza, una caduta oltre 1,50 cm va calcolata ogni metro 1 danno.

Caldo Se la temperatura supera i 33° prima di ogni azione 1d6.

1=Giramenti 2=Debilitato 3=Rallentamento 4=Stanchezza
 5-6=Nessun inconveniente.

Freddo Se la temperatura va sotto i 5° 1d6

1=Sonnolenza 2=Intorpidimento 3=Debilitato 4=Stanchezza
 5-6=Nessun inconveniente.

Fame: Se si resta senza cibo per periodi prolungati 1d6.

1=Svenimento 2=Debilitato 3 Rallentamento 4=Stanchezza
 5-6= Nessun inconveniente.



EQUIPAGGIAMENTO

Diamo ai nostri personaggi un equipaggiamento, ricordando che ogni oggetto oltre il vestiario, scarpe o stivali equivale a 1 ingombro. Ogni personaggio potrà portare con se 9 oggetti. Ogni ulteriore oggetto portato dai giocatori o a discrezione del Narratore oggetti relativamente pesanti o ingombranti daranno dei malus al giocatore nelle azioni fintanto li porterà su di se.



Javizah

Il leone rampante bianco in campo rosso, città fortificata a nord sulle montagne 35.000 abitanti. Reggente Barone Victo Risanth anziano ma determinato a non accettare il cerchio. La città è pressoché sigillata e vive con l'allevamento di bestiame e conigli e ratti. Molti edifici sono stati abbattuti per ricavare terra coltivabile e nuovi a più livelli sono sorti. Qui esiste l più grande biblioteca dei regni, per questo Javizah è considerata la principale nemica del cerchio che ha di fatto annullato e cancellato la storia bruciando ogni libro. Alimentata da una fonte antica e dalle alte precipitazioni.



Leuda

Il Drago verde in campo bianco rampante, città fortificata da un unica cinta muraria 130.000 abitanti. Reggente il duca Verdelio Orogath, un uomo dotato di molta intelligenza. Respinge il cerchio ma non può isolarsi in quanto fatica a mantenere la popolazione in sovrappollamento. La piana di Alow, fornisce campi di grano e vegetali coltivabili durante le ore diurne. Così sacerdoti del cerchio giorno dopo giorno in città tengono sermoni e fanno nuovi proseliti.



Virhaia

Un tempo usava l'emblema dell'unicorno giallo in campo blu, ora lo stendardo e un cerchio rosso in campo nero. La città è priva di fortificazioni abbattute dal cerchio. Governata da Zacherias che ne ha fatto la capitale. Posta sul mare è un fulcro portuale. La città pur potendo ospitare 400.000 abitanti, ne conta 75.000. Le punizioni per gli inadempienti sono pesantissime, unite a tortura, umiliazioni pubbliche fino alla morte arsi vivi.



Avenon

Un tempo usava l'emblema del pugno serrato bianco in campo nero, ora lo stendardo e un cerchio rosso in campo nero. La città semi fortificata, si trova in una zona circondata da ampie foreste. Ora guidata dal consiglio dei sacerdoti, conta 60.000 abitanti.

Regni minori

I villaggi sono scomparsi, restano edifici crollati, dimore di animai e non morti. Molte città hanno subito la stessa sorte abbandonate o date alle fiamme. Alcuni regni minori, in zone isolate sopravvivono ai morti costantemente attaccati, nel timore che i cerchisti si accorgano di loro. Le strade infestate di giorni dai lupi e di notte dai morti spingono sempre meno carovanieri a spostarsi



OGGETTI SPECIALI

Nel corso delle avventure capiterà di incappare in oggetti, armi particolari, il loro valore, capacità e utilizzo sono a discrezione del Narratore. Il consiglio personale è di non creare cose impossibili o dalla durata eterna, sfalserebbe il gioco.



SCUDI - ARMATURA

Chi equipaggiasse uno scudo o un armatura, potrà sottrarre i danni ricevuti da un attacco nemico pari al valore dello scudo o armatura. Cuoio -1, Legno -2, Metallo -3. Ogni volta lo scudo o armatura, i cui valori si possono sommare venissero impiegati, cala di 1 il suo valore difesa, a zero lo scudo o l'armatura diventano inservibili.



DADO DEL DESTINO

Durante un momento concitato, usatelo, per mettere un poco di pepe alla situazione, comunicando ai giocatori... se viene pari accade questo, dispari quest'altro, se viene uno si distrugge questo con sei compi un'azione impossibile, naturalmente lanciate il dado a vista così che tutti sappiano il risultato.



NON MORTI

Risvegliatisi dopo 24 ore circa di intorpidimento, prendono a muoversi alla velocità di un essere in vita, inizialmente sono solo pallidi, lividi, poi in modo molto più lento comincia la loro putrefazione, anche se sono guidati da puro istinto, sono in grado comunque di utilizzare armi da taglio o da botta. Oltre che morsi e unghiate. Attraverso questi possono infettare una persona sana (lancio del dado a secondo Unghiata, se viene 1 la persona è infettata, Morso se viene 1 o 2 la persona è infettata).

La persona colpita ha stanchezza, febbre e sonnolenza, la morte avviene dopo convulsioni e quasi immediatamente torna in vita in una forma letargica. Successivamente arriva la fame che con il passare del tempo diventa sempre più cruenta e meno razionale. In due anni rallentano progressivamente, perdono muscoli importanti fino alla completa scheletrizzazione e arresto completo. Sono immuni da frecce salvo dirette alla testa o colpi di armi che non portino allo smembramento.



Hanno Punti Morte pari a 4d6 (paragonabili ai punti vita dei viventi). Raggiunto 5 punti morte il non morto è impossibilitato a muoversi, raggiunto 0 termina la sua non vita. Durante il giorno scompaiono, di fatto entrano in una forma letargica che li espone a attacchi, semi incapaci di reagire (tutte le loro caratteristiche sono dimezzate). La notte riprendono vigore e cacciano ogni forma vivente per cibarsi. Hanno 3d6 in Forza e 2d6 nella sola abilità Spada.



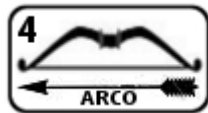
LEGIONE

I non morti da soli non sono in grado di organizzarsi, di compiere azioni coordinate come esercito, al pari del continuare a esistere con un rallentamento della putrefazione. Il morbo non ha origini naturali e dietro vi sono Necromanti, maghi votati al male che mirano al controllo completo del mondo. Tre figure nel gioco sono responsabili di questo, se scoperti e annientati il male finirà.



ARMI

Le armi sono impiegate sia dagli umani che dai non morti che sono tali entro due anni dalla morte. Il loro danno è pari al numero indicato nella tabella sottostante.



ARMI NON MORTI



MAGIE

Il Giocatore che scegliesse di aggiungere Magia come abilità sarà considerato un mago, e non potrà utilizzare alcun che di metallico in quanto impedirebbe l'uso della magia stessa. Partirà a livello 1 egli potrà scegliere due magie di primo livello tra quelle in elenco, segnandone la funzione sul retro della scheda del personaggio.



Ogni magia è un complesso insieme di movimenti e cantilene a determinate e precise ritmiche che ne permettono l'attivazione che comporta un tempo superiore al combattimento pari a 12 secondi 2 turni. Il mago deve sempre effettuare un test di Magia, che se fallita consuma ugualmente l'energia del Mago, che corrisponde al valore di punti vita, con la differenza che raggiunto lo zero, il Mago non muore ma sviene. Alcune magie fallite potrebbero comportare oltre a una non riuscita una perdita di controllo della stessa determinata dal Narratore con esiti imprevisti positivi o negativi. Salendo di livello, il mago potrà scegliere di spendere il punto esperienza maturato per una nuova magia di livello 1 o accumulare 3 punti per poter aumentare l'abilità +1 e salire ai livelli successivi. Le magie del secondo e terzo livello dovranno essere trovate (libri o pergamene) o apprese da un maestro (in casi eccezionali a discrezione del Narratore compatibile con la trama dell'avventura potrà questi decidere all'incontro di un maestro di far apprendere una magia del secondo o terzo livello).

DENARO

Solo i regni liberi usano la moneta in argento chiamata Ducato. I regni cerchisti sono sottoposti a un regime in cui il clero sancisce tutto, il cibo, le vesti, chi deve lavorare a cosa. Le armi se non all'esercito sono vietate così come l'uso di alcolici o possedere oggetti non previsti al ruolo designato. I Giocatori avranno 10d6 di Ducati come partenza. Anche se illegalmente i Ducati vengono accettati.

PREZZIARIO

Indicazione approssimativa dei costi nei regni liberi.

OGGETTI

Corda 10m 10
Martello 10
15 Chiodi 5
Borraccia 3L 20
Zaino 25
Stivali 70
Esca Acciarino 5
Lanterna 40
Galette 10 4
Briglie 190
Faretra 24 48
Sella 120
Casupola 3000
Banco mercato 700

ARMI

Pugnale 60
Spada 220
Ascia 140
Alabarda 160
Arco 140
Balestra 180
Mazza 150

ARMATURE (completa)

Scudo Legno -1 Danno 50
Scudo Cuoio -2 Danno 80
Scudo Metallo -3 Danno 100
Corazza Cuoio -3 Danni 300
Corazza Metallo -5 Danni 600

ANIMALI

Asino 200
Cavallo 450
Mucca-Bue 120
Maiale 60
Gallina 15
Cane 5
Lupo 70
Maiale 45



VELENI

Ragni Scorpioni Serpenti Ossidi Piante

Queste conoscenze sono per l'Erborista e l'Alchimista proporzionali al livello dell'abilità adottata.

+1 Si conosceranno tutte le erbe curative, capaci di togliere il dolore.

+2 Si conosceranno tutte le erbe, associate a minerali in grado di portare intossicazioni o allucinazioni, stati di alterazione mentale.

+3 Si conosceranno oltre le precedenti, tutti i tipi di veleni mortali del regno animale, vegetale e minerale.



PRIMO LIVELLO

Individuare il male: Costo 1 punto Energia a utilizzo, attraverso l'emanazione di una luminescenza dal palmo della mano il mago proietta una luce a terra che permette di vedere impronte del passaggio di Necromanti o creature non morte, a seconda della colorazione si può percepire una tempistica del passaggio.

Mani Brucianti: Costo 3 punti Energia per causare 3 danni da ustione a contatto con le mani.

Fuoco Fatuo: Costo 1 punto Energia a Turno per controllarlo. Crea una fiammella azzurro verde che non causa danni ma illumina.

Orecchio Magico: Costo 1 punto Energia a Turno. Permette di poter udire ogni suono, rumore o parole distintamente in un raggio di 100 metri, pareti, muri limitano il raggio.

Chiavistello Magico: Costo 1 punto Energia a discrezione del Narratore in base alla complessità di lucchetti, porte.

Disarmare: Costo 3 punti Energia, permette di disarmare, facendo cadere a terra l'arma a un avversario bersaglio in un raggio visivo.

Campo di protezione: Costo 2 punti Energia a Turno per mantenerlo attivo di fatto crea una barriera di energia che impedisce a chiunque di avvicinarsi a meno di tre metri dal mago.



SECONDO LIVELLO

Immagine illusoria: Costo 6 punti Energia, permette di creare un'immagine illusoria qualsiasi proiettata dal mago, ad una distanza visiva, chiunque sarà convinto della presenza visiva, esempio un esercito in arrivo, un mostro, una copia di un nobile. Mantenere l'immagine costa 1 punto Energia a Turno.

Paralisi: Costo 6 Punti Energia, permette di bloccare un avversario a vista, mantenere costa 1 punto Energia a Turno.

Metamorfosi: Costo 5 punti Energia, permette al mago di modificare le proprie sembianze con quelle desiderate, mantenere costa 1 punto Energia a Turno.

Telepatia: Costo 5 punti Energia, permette di contattare ogni persona con cui si vuole intraprendere una conversazione mentale, mantenere costa 1 punto Energia a Turno.

Controllo pietre: Costo 5 punto Energia + 1 per ogni kg della pietra, permette al mago di sollevare e scagliare una pietra a vista contro un bersaglio. Questa causerà 3 Danni +2 per ogni Kg aggiunto.

Indebolimento: Costo 6 punti Energia, permette di colpire un avversario in un raggio visivo dimezzandogli le Caratteristiche, mantenere costa 1 punto Energia a Turno.



TERZO LIVELLO

Ragnatela: Costo 8 punti Energia, dalle mani del mago sottili fili argentei si proiettano contro un bersaglio nel raggio visivo, chi viene colpito viene avvolto in un bozzolo coloso che gli impedisce di liberarsi da se.

Forza superiore: Costo 1 punto Energia ogni 20 kg che si intendono sollevare.

Seduzione: Costo di punti Energia pari al valore di Sensibilità del bersaglio nel raggio visivo del mago, questi cade sotto il controllo del mago, mantenere costa 1 punto Energia a Turno.

Coma: Costo 7 punti Energia +1 ogni metro dal mago, chiunque entrasse in questo limite cadrebbe a terra privo di sensi, mantenere costa 1 punto Energia a Turno.

Ferma il Tempo: Costo 7 punti Energia, ferma il tempo, tutti restano immobili oggetti compresi, tranne il mago, mantenere costa 1 punto Energia a Turno.

Pelle di Pietra: Costo 7 punti Energia, il mago per la durata è immune a ogni attacco, mantenere costa 1 punto Energia a Turno.



MAGIE PROIBITE NECROMANTI

Potrebbe capitare a un mago di imbattersi in una magia oscura, che comunque potrebbe apprendere. Un Necromante, per impiegare una di queste magie sacrifica una vita umana cui attingere in toto l'Energia. Un Mago potrebbe usare questo genere di magie utilizzando tutta la sua energia -1 punto, ottenendo un risultato di poco inferiore. Di fatto loro hanno creato la pestilenza, loro hanno ridestato i morti, loro ne hanno il controllo, così come hanno creato il culto del cerchio e governano il clero. Tre sono i Necromanti Adabar – Hisiud – Morrend e si celano al mondo.

Peste: Ogni vita sacrificata genera un morbo capace di uccidere indiscriminatamente chiunque ne venisse a contatto per via dermica. I Necromanti ne sono immuni

Comandare i Morti: Ogni vita sacrificata permette di imporre a 2d6 di morti un'immagine che rappresenta la propria volontà, questi si adopereranno per ottenere quanto previsto fino all'annientamento.

Nebbia Venefica: Proietta una nuvola di fumi direzionalmente dove il Necromante desidera dalla sua bocca, che causano 2d6 di danni in un raggio e dimensione in metri pari ogni vita sacrificata.

Mutazione: Permette al Necromante di assumere le esatte sembianze, voce compresa della persona animale desiderata, prendendone tutte le caratteristiche a tempo indefinito, fintanto lo desidera (uomo-animale).

Richiamo: Permette al Necromante di derubare una persona della sua anima, racchiudendola in una gemma e controllarla a distanza con comandi telepatici. Fintanto la gemma non sarà distrutta, manterrà il controllo.

Assorbimento: Permette al Necromante di assorbire l'energia di una vita e imprigionarla in una gemma e poterne impiegare l'energia a sua discrezione.



ESPERIENZA

Alla fine di un'avventura, quando i giocatori avranno portato a termine una missione, o in seguito a un'azione particolarmente eroica o epica, il Narratore assegna ai giocatori dei punti esperienza, da 0 a 0,1, questi andranno segnati sulla scheda personaggio accanto al valore che vorranno aumentare. Arrivati a 0,9 il punto successivo avrà valore 1 e si potrà impiegare come bonus nell'abilità scelta specifica. Importante ricordare che si potranno assegnare al massimo sei abilità anche diverse nella scheda, e non si potranno cancellare le precedenti per spostare punti altrove. Il limite massimo di un'abilità aumentata in questo modo è 3. Questo per non arrivare a creare figure immortali, o contrarie alla realtà.

Il gioco deve portare i partecipanti a risolvere tutte quelle problematiche che incontreranno con un solo obiettivo, sopravvivere e tornare a casa.



INIZIA L'AVVENTURA

I giocatori ora entreranno in questo mondo nei panni di un gruppo solitario, proveniente dalle montagne a nord, ma nulla impedisce loro di parteggiare per i regni liberi o cerchisti. Il Narratore farà loro incontrare Png, Non Morti, o animali i cui valori e danni saranno a sua discrezione. Avranno le loro cavalcature e inizialmente si sposteranno a sud spinti dal capo villaggio in cerca di aiuto, in quanto nei boschi le persone vengono divorate o scompaiono e nessuno si azzarda più ad andare a caccia e la gente è alla fame e allo stremo.

Se il Narratore non avrà preparato un'avventura sarà di aiuto confrontare le tabelle sottostanti lanciando e sommando 3d6 in ognuna di esse, questo darà una trama imbastita, sufficiente a poter giocare.



3d6	MOTIVAZIONE
3	SCOPRIRE E UCCIDERE UN NECROMANTE
4	RECUPERARE UN LIBRO DI MAGINE VITALE
5	INCONTRARE UN RELIGIOSO CERCHISTA PENTITO
6	CONSEGNARE UN OGGETTO PREZIOSO DIETRO RICOMPENSA
7	SCOPRIRE IL REALE COLPEVOLE DI UN FURTO
8	INSEGUIRE UN NEMICO FUGGITO ALLA CUSTODIA
9	SCOPIRE SPIA NEMICA INFILTRATA CHE COMUNICA
10	SCORTARE CAROVANA DI MERCANTI IN UNA CITTA' CERCHISTA
11	ELIMINARE NON MORTI DA UN BOSCO MINACCIA I CAMPI
12	SPIARE MOVIMENTI SOLDATI NEMICI
13	LIBERARE UN NOBILE PRIGIONIERO CONDANNATO A MORTE
14	RICONQUISTARE UN VILLAGGIO INVASO DA NON MORTI
15	SCORTARE POPOLAZIONE IN FUGA
16	CONTATTARE MERCANTE IN CITTA' NEMICA PERSUADERLO A TRADIRE
17	ORGANIZZARE UN RAPIMENTO DI DIGNITARIO-SACERDOTE
18	CERCARE UN ANTIDOTO TEMPO 2D6 DI GIORNI

3d6	INCONTRI
3	UN NECROMANTE CON SEMBIANZE DA BAMBINA
4	PATTUGLIA DI SOLDATI NEMICI
5	UN FUGGITIVO BRACCATO DA SOLDATI NEMICI CON CANI
6	UN VECCHIO EREMITA CHE VIVE SU UN ALBERO NEI BOSCHI
7	UN BAMBINO STORPIO CHE MENDICA AFFAMATO
8	SCORPIONI 1D6 DANNI PUNGONO CON 1-2 AL LANCIO DI 1D6
9	ASSASSINO RICERCATO CHE INVOCHEA' CLEMENZA
10	ZACHERIAS INTENTO IN UN SERMONE
11	CAROVANA DI POPOLAZIONE IN FUGA DA CITTA' IN FIAMME
12	2D6 DI NON MORTI
13	3D6 DI NON MORTI ARMATI CHE RASTRELLANO ZONA
14	SERPENTI 2D6 DANNI MORDE CON 1-2 AL LANCIO DI 1D6
15	LUPI AFFAMATI 2D6 VITA 1D6 MORSO 1D6
16	FIUME DI RATTI CHE SCAPPANO DIREZIONE OPPOSTA AI GIOCATORI
17	ESERCITO NEMICO 4D6 DI CAVALIERI
18	GRUPPO DI NEMICI PARI AI GIOCATORI CON STESSA MISSIONE

3d6	LUOGHI
3	DESERTO SABBIOSO TEMPERATURE ESTREME
4	BASSIFONDI DI UNA CITTA' CERCHISTA
5	CELLE DI DETENZIONE NEMICI
6	VILLAGGIO MONTANO DIFFICILE DA RAGGIUNGERE
7	UN VILLAGGIO DA TEMPO DISTRUTTO RESTANO RUDERI
8	UN FITTO BOSCO CHE RENDE DIFFICILE AVANZARE
9	JAVIZAH ALL'INTERNO DEL PALAZZO GOVERNATIVO
10	UNA GRANDE PIANA ERBOSA
11	INTRICATE VIE CITTADINE SIMILI A UN DEDALO
12	LEUDA NEL GRANDE MERCATO CITTADINO
13	AVENON IN UNA CHIESA CERCHISTA
14	FITTA RETE DI CUNICOLI SCAVATI DA NON MORTI
15	PASSO MONTANO IMPERVIO ALTA QUOTA CON NEVE E GHIACCIO
16	UNA LOCANDA PIENA NEL NULLA COME NULLA FOSSE
17	VIRHAIA CAPITALE DEL CERCHIO
18	CAMPI COLTIVATI A GRANO

3d6	VARIE
3	UNO DEI NECROMANTI DECIDE DI RIVELARSI AI GIOCATORI
4	AUMENTA IL VENTO
5	ARRIVA UNO STRANO PERSONAGGIO UN SALTIMBANCO
6	DAVANTI AI GIOCATORI VIENE UCCISO BRUTALMENTE UN UOMO
7	SI ODE UN LAMENTO LONTANO ARRIVANO I NON MORTI
8	AUMENTO DELLA TEMPERATURA INSOPPORTABILE
9	RIETROVAMENTO DI UNA PERGAMENA ANTICA
10	MATRIMONIO PUBBLICO CON FESTEGGIAMENTI ANNESSI
11	LA PESTE COMINCIA A MIETTERE VITTIMI DOPO FEBBRE ALTA
12	UNA NEBBIA INSOLITA AVVOLGE TUTTO
13	TEMPESTA ELETTRICA FULMINI PERICOLOSI
14	FUNERALE PUBBLICO
15	ABBASSAMENTO IMPROVVISO DELLA TEMPERATURA
16	RITROVAMENTO DI UN DISEGNO CRIPTICO FORSE UNA MAPPA
17	INCENDIO BOSCHIVO, FIAMME E FUMO INTENSI
18	UN MEMBRO DEL CLERO CERCHISTA VUOLE I GIOCATORI MORTI

3d6	CASUALITA'
3	UN OGGETTO TROVATO PORTERA' SFORTUNA
4	L'ACQUA E' CONTAMINATA DA DROGHE ALLUCINOGENE
5	MOLTE PERSONE COMINCIANO A COMPORTARSI STRANAMENTE
6	LE RISERVE DI CIBO VENGONO CONTAMINATE DA MUFFA
7	LE PERSONE STANNO SCOMPARENDO NON SI SA COME
8	UNA SOMMOSSA MOLTI PROTESTANO
9	FERMATI PER UN CONTROLLO ARMI SEQUESTRATE
10	QUALCUNO INSEGUE IN MODO SILENZIOSO I GIOCATORI
11	UNA PAVIMENTAZIONE CROLLA RIVELANDO UN PASSAGGIO
12	BORSEGGIATI DA UN GRUPPO DI TEATRANTI
13	SISMA VIBRAZIONI LA TERRA TREMA
14	ACCUSATI INGIUSTAMENTE DI AVER RUBATO
15	ECLISSI SOLARE DURA 10D6 DI TURNI
16	IL TERRENO CEDE IMPROVVISAMENTE UNA TRAPPOLA
17	UN OGGETTO RICERCATO E' UN FALSO
18	DURANTE UN COMBATTIMENTO A UN GIOCATORE SI INFRANGE ARMA

3d6	NECESSITA'
3	PORTARE UN MESSAGGIO DI UN IMMINENTE ATTACCO
4	SCORTARE DIPLOMATICO A RIUNIONE DI VITALE IMPORTANZA
5	SCORTARE CONTADINI NEI CAMPI
6	TENERE LA POSIZIONE DURANTE UN ATTACCO
7	TROVARE PROVE PER SCAGIONARE ACCUSATO INGIUSTAMENTE
8	SCORTARE I RESTI DI FIGURA IMPORTANTE PER SEPOLTURA
9	SALVARE INTERA COMUNITA' MINACCIATA
10	RECUPERARE UN OGGETTO SOTTRATTO
11	SALVARE PERSONA DA MORTE CERTA
12	RUBARE UN MANUFATTO CUSTODITO IN MASSIMA SICUREZZA
13	TROVARE ANTIDOTO A UN VELENO
14	SALVARE UOMO/DONNA RAPITO/A PER RISCATTO
15	FINGERSI MERCANTI UNENDOSI A UNA CAROVANA PER INFILTRARSI
16	INFILTRARSI TRA I NEMICI PER SCOPRIRE I PIANI
17	IMPEDIRE CHE LIBRI PREZIOSI SIANO DATI ALLE FIAMME
18	RIVELARE LA PERSONA DIETRO CUI SI NASCONDE UN NECROMANTE

OBSCURA MORTEM



NOME GIOCATORE		NOME PERSONAGGIO			IMMAGINE - STEMMA
ANNI	ALTEZZA	PESO	CARVAGIONE	CAPELLI	
PREVISTORIA PERSONALE		SEGNI PARTICOLARI			

FORZA	DESTREZZA	INTELLIGENZA	SENSIBILITA'	TECNICA	ENERGIA
SOLLEVARE <input type="checkbox"/>	ARMA <input type="checkbox"/>	CERUSICO <input type="checkbox"/>	ORIENTAMENTO <input type="checkbox"/>	COMMERCiare <input type="checkbox"/>	MAGIA <input type="checkbox"/>
ARRAMPICARE <input type="checkbox"/>	ARMA DA LANCIO <input type="checkbox"/>	PERSEGUIRE <input type="checkbox"/>	PERSUASIONE <input type="checkbox"/>	FABBRIO <input type="checkbox"/>	RITTI <input type="checkbox"/>
LANCIARE <input type="checkbox"/>	CAVALCARE <input type="checkbox"/>	ERRORISTA <input type="checkbox"/>	EMPATIA <input type="checkbox"/>	FALEGNAMERIA <input type="checkbox"/>	RES. ALLA MAGIA <input type="checkbox"/>
SALTARE <input type="checkbox"/>	MUOTARE <input type="checkbox"/>	SCASSINARE <input type="checkbox"/>	TRAPPOLE <input type="checkbox"/>	ALLEVAMENTO <input type="checkbox"/>	RES. ALLE MALATTIE <input type="checkbox"/>
LOTTA <input type="checkbox"/>	GIOCOLERIA <input type="checkbox"/>	LEGGERE E SCRIVERE <input type="checkbox"/>	CACCIARE <input type="checkbox"/>	ALCHIMIA <input type="checkbox"/>	RES. AI VELENI <input type="checkbox"/>

EQUIPAGGIAMENTO				ARMA IN USO		
INGOMITO +1				ARMA SECONDARIA		
INGOMITO +1						

PUNTI VITA INTSAEI <input type="checkbox"/>	PUNTI VITA ATTUALI <input type="checkbox"/>
DARDI FRECCIE <input type="checkbox"/>	MONETE <input type="checkbox"/>

SCUDO		ARMATURA	
-------	--	----------	--

MAGIA	DESCRIZIONE - DANNI - USO



Qwein