

Sistema di gioco “Opera”

Introduzione al gioco di ruolo

Il concetto di "gioco di ruolo" è assai ampio, e comprende una vasta gamma di sistemi ludici anche molto diversi l'uno dall'altro. "Gioco di ruolo" è per esempio il buon vecchio "guardie e ladri," tipico di una certa giovinezza; quel gioco, pur nella sua essenzialità e trasversalità generazionale, contiene tutte le caratteristiche che possiedono anche prodotti blasonati, figli di matematica, computer e marketing fine che oggi vengono solitamente chiamati "giochi di ruolo:" la suddivisione dei giocatori in una serie di ruoli definiti, interpretati dai partecipanti in tutto e per tutto, e un contesto immaginario in cui gli agenti in causa si muovono e agiscono.

I giochi di ruolo "convenzionali," in cui un certo numero di persone si radunano attorno a un tavolo solitamente già ingombro di pizza, patatine e bevande, riempiendolo ulteriormente con dadi, matite, penne, gomme, pupazzi e fogli di carta, o computer, e tonnellate di libri di ogni sorta, per passare delle ore in compagnia calandosi nelle parti di personaggi fittizi e straordinari, sono in un certo senso figli di quel divertimento intrinseco caratteristico dei giochi dei bimbi. Da essi traggono la componente base, quella del divertimento e del ruolo inteso come "interpretazione di un personaggio diverso da se stessi," e vi aggiungono sistemi di gioco e di regole più o meno complessi, più o meno ricchi di punti, dadi, livelli e abilità, razze e classi, mondi e pianeti per forgiare un meccanismo di gioco dotato di una elevata complessità.

"Opera" si inserisce in questo filone, tentando di trasformarsi in un sistema di gioco malleabile e personalizzabile, utilizzabile per essere calato in contesti assai diversi, in epoche e situazioni differenti e suscettibili della sola sensibilità di Narratori e giocatori.

Giocare in un mondo utilizzando "Opera" è semplice: servono almeno quattro persone, almeno una delle quali dovrà assumersi il ruolo di Narratore, penne o matite, gomme, carta, pochi dadi e tanta immaginazione. Il sistema di gioco è basato sull'utilizzo delle abilità in tutti i campi, che permettono l'espressione delle capacità dei personaggi in vario modo; per facilitare il compito di giocatori e Narratori, il sistema non fa utilizzo di formule matematiche complesse per calcolare la difficoltà di una azione, ma si basa piuttosto su ragionamenti empirici che contemplan più l'utilizzo del buon senso che non delle capacità logico-matematiche dei partecipanti. Ogni abilità e molte tipologie di prove vengono corredate da esempi, utili strumenti per comprendere la logica dietro il sistema e per effettuare confronti con ciò che il Narratore ha in mente di produrre.

I personaggi si costruiscono in poco tempo, attraverso un sistema di punteggi flessibile, che i Narratori possono modulare a seconda della tipologia di avventura che vogliono condurre, e a seconda della tipologia di personaggi che dovranno gestire. Il Narratore assume un ruolo complesso, poiché deve essere un arbitro imparziale e deve saper utilizzare il buon senso per evitare che ciò che i personaggi devono affrontare risulti troppo semplice o troppo difficile, rischiando così di creare qualcosa di poco divertente.

Il sistema qui presentato è essenziale, poiché diverse applicazioni e ambientazioni apporteranno regole a se se stanti, aggiungendo personalità al sistema e piegandolo secondo le proprie esigenze.

Opera

“Opera” è un sistema di gioco di ruolo basato sull’acquisizione e sulla spesa di punti per la creazione del personaggio; l’utilizzo dei dadi è assai ristretto, e limitato esclusivamente all’esecuzione di prove di abilità specifiche, che rappresentano il fulcro del sistema di gioco.

Il personaggio viene costruito tramite l’assegnazione di punti per le sue caratteristiche e le sue abilità, interconnesse e da cui dipendono altri fattori. Il sistema è concepito per permettere ai giocatori di modellare il lato regolistico del personaggio al concetto che hanno concepito: è fondamentale ai fini del gioco, infatti, abbinare una descrizione comprensiva e corretta del personaggio, poiché senza di essa rimarrà molto difficile per i giocatori poter costruire personaggi memorabili con cui divertirsi appieno, godendosi il gioco in tutti i suoi risvolti.

Il sistema è strutturato per essere flessibile e intuitivo: flessibile, perché incentrato sull’utilizzo di abilità e sistemi di punti esperienza, coniugabili a volontà con giochi a livelli o senza livelli, con classi o alternative; intuitivo, perché le prove di abilità sono basate su differenti livelli di difficoltà impostabili liberamente dai Narratori, i cui unici requisiti sono fantasia e buon senso, doti che a prima vista sembrano cozzare, ma che sono fondamentali per la buona gestione e il godimento del gioco.

Regole generali per l’utilizzo del gioco

Essenzialmente, il gioco è basato sull’utilizzo di abilità specifiche. Per utilizzare una abilità, è sufficiente lanciare un dado da dodici facce (abbreviato nel gioco a “d12”) e sommare o sottrarre modificatori speciali.

Questi modificatori possono venire da sorgenti assai diverse, come l’esperienza accumulata dal personaggio nel tempo, punteggi di caratteristica, oggetti speciali, sinergie con altre capacità, condizioni limitanti...

Il risultato della singola prova viene paragonato a un numero, definito “Difficoltà,” che cresce con la difficoltà stessa della prova. Ogni livello di Difficoltà è impostato per riflettere la difficoltà di esecuzione della prova stessa da parte di un essere umano “medio.” Ogni situazione viene valutata dal Narratore, il quale può liberamente impostarne la Difficoltà secondo le proprie particolari esigenze.

Ogni prova di abilità viene modificata aggiungendo bonus derivanti dai punteggi di caratteristica, e ogni abilità consente di combinare punteggi di natura differente; giocatori e Narratori possono accordarsi di volta in volta sui punteggi da utilizzare, a seconda della natura specifica della prova da effettuare.

L’acquisizione di esperienza si attua permettendo al personaggio di vivere esperienze di vario tipo, e il Narratore valuta eventuali “incentivi” allo sviluppo del personaggio in base a ciò che egli compie in gioco. Azioni particolarmente ben riuscite, combattimenti spettacolari, truffe al limite dell’impossibile o idee insolite e imprevedute possono permettere al giocatore di guadagnarsi preziosi punti esperienza, con cui acquisire punti per il potenziamento del personaggio.

Il personaggio

Il personaggio è uno dei punti su cui si focalizza il sistema di regole del gioco. Ogni giocatore può partecipare al gioco con uno o più personaggi, in accordo con il Narratore. Il personaggio deve essere una “creatura” del giocatore, il quale ha la responsabilità di delinearla e tratteggiarla quanto più possibile, o almeno nelle sue componenti essenziali: descrizione fisica, psicologia e storia personale.

Una descrizione attiva del personaggio è un requisito fondamentale per il gioco, poiché fornisce le basi per la componente del ruolo e per la creazione “numerica” del personaggio stesso: le caratteristiche e le abilità scelte dal giocatore devono riflettere l'essenza del personaggio, altrimenti rimangono mucchi di numeri privi di senso. Ovviamente, non è necessario che il giocatore abbia già chiaramente in mente ogni dettaglio e ogni momento della vita e della psicologia del personaggio, soprattutto se alle prime armi: può permettersi di delineare e migliorare questi lati del gioco con il tempo, o persino durante il processo di creazione del personaggio stesso. L'importante è che queste parti vengano descritte.

Il Narratore

Il Narratore è una figura fondamentale nel gioco. È l'arbitro che deve decidere come gestire il gioco, che risolve i problemi fra giocatori; è il consigliere che aiuta i giocatori a creare il personaggio e a giudicare quali caratteristiche usare come bonus per le prove; è lo sceneggiatore che produce una storia in grado di catturare i giocatori; è il regista che la mette in scena e crea ore di divertimento con la creatività propria e dei suoi giocatori; è un giocatore egli stesso, che interpreta tutto e tutti in ogni momento; è una divinità che decide (per quanto in suo potere) ciò che accade durante il gioco.

Il Narratore è il secondo punto-chiave del gioco, dopo il personaggio, eppure è il detentore del “potere assoluto” all'interno del gioco stesso. Il potere corrompe, si sa, ma un buon Narratore non può permettersi di farsi prendere da esso: è al servizio dei giocatori, non contro o a favore di loro in ogni momento; deve saperli intrattenere e divertire, comprendendo i loro interessi e favorendoli creando situazioni di gioco che possano piacere a tutti.

È un ruolo difficile, ma il sistema è creato per permettere ai Narratori di gestire il gioco in modo relativamente semplice e di concentrarsi più sulla creazione della storia che non sulla gestione fine di tutti i possibili fattori.

L'avventura

La tipologia di avventura da condurre e da vivere è un fattore determinante non solo per la gestione della stessa da parte del Narratore, ma anche per il divertimento dei giocatori.

È consigliabile che giocatori e Narratori scelgano insieme e attivamente la tipologia di avventura da condurre. La tipologia di avventura condiziona molti fattori differenti, relativi alla costruzione del personaggio e alla gestione della storia:

- *Avventura mondana*: i personaggi differiscono di poco dalla media delle persone comuni; in questo tipo di avventure, generalmente, le prove vengono superate in modo diverso, e si richiede una attenta calibrazione per permettere la sopravvivenza prolungata del personaggio. Le avventure mondane si avvicinano a dei film, in cui di solito non sono presenti persone dotate di poteri straordinari ma solo gente più o meno comune. Le avventure mondane possono anche includere elementi particolari che passerebbero altrimenti in sordina in avventure di natura differente, come per esempio l'orrore: un mostro aberrante può rappresentare una minaccia molto più seria e terrificante per dei personaggi “normali” che non per degli eroi abituati a distruggere maghi e demoni a ogni ora del giorno e della notte.
- *Avventura eroica*: i personaggi di questo tipo di avventure sono solitamente superiori agli esseri umani comuni, sebbene non siano ancora dotati di poteri

particolarmente insoliti. Come Ercole, possono essere molto dotati sotto vari punti di vista, sia fisici che mentali; probabilmente sono atleti olimpionici o persone con un quoziente intellettivo molto al di sopra della norma, o in grado di utilizzare tecnologie molto avanzate. Le avventure eroiche hanno in genere toni più tesi delle avventure mondane, in cui la sopravvivenza dei personaggi è messa a repentaglio da situazioni più pericolose e particolari che non in avventure ordinarie.

- *Avventura supereroica*: la differenza fra uomini e personaggi è in questo caso più pronunciata, e probabilmente i personaggi possiedono poteri anomali che li rendono superiori ai comuni mortali. Simili avventure possono essere in qualche modo ispirate alla pletora di fumetti attualmente esistenti, producendo personaggi con capacità straordinarie e vite completamente anomale.
- *Avventura epica*: i personaggi sono (o possono divenire) delle semi-divinità, e ciò si evidenzia anche tramite le loro strabilianti doti. Al di sopra degli eroi, più che super-eroi, i personaggi di una avventura epica si imbarcano in imprese di natura suprema, cosmica, con avversari e sfide che vanno oltre l'immaginazione dei comuni mortali.

Costruzione del personaggio

La fase della creazione del personaggio è la fase principale di ogni gioco di ruolo: è attorno al personaggio che ruotano le avventure, e attorno alle sue caratteristiche è costruito l'intero sistema, per permettere di integrarle in ogni momento e adattare alla situazione di gioco.

Ogni personaggio è caratterizzato in vari settori, come Caratteristiche, abilità, Ferite e Vitalità, Tecniche, Percorsi. Tutte queste sezioni verranno dettagliate in seguito.

La costruzione del personaggio è una componente fondamentale del gioco. Essa si compone di varie parti, relative ai settori di cui è composta:

- **Descrizione:** la descrizione del personaggio permette ai giocatori di comprendere come è formato il personaggio, e come tutto ciò che è interfascia con il lato "matematico," regolistico del gioco.
- **Caratteristiche:** le Caratteristiche determinano le capacità del personaggio "fisse," come la sua intelligenza, la sua agilità, la sua forza e il suo charme.
- **Abilità:** le Abilità rappresentano tutti quei campi in cui il personaggio può "dire la sua," esprimendosi e mostrando le sue capacità in crescita.
- **Ferite e Vitalità:** le Ferite mostrano quanti danni sta subendo il personaggio, mentre la sua Vitalità la sua capacità di resistere a uno sforzo.
- **Tecniche:** le Tecniche sono poteri straordinari che il giocatore può conferire al suo personaggio per personalizzarlo.
- **Percorsi:** i Percorsi rappresentano una serie di capacità particolari che possono crescere con l'esperienza del personaggio, affinandosi ed evolvendosi.
- **Equipaggiamento:** le regole per l'equipaggiamento coprono tutto ciò che il personaggio può portare con se.

È doveroso ripetere che le scelte devono essere effettuate in modo coscienzioso, tenendo conto del fatto che il lato "matematico" del personaggio deve riflettere quello descritto nella apposita sezione. In più, si deve specificare che le scelte effettuate non possono essere cambiate.

Descrizione

Una buona descrizione del personaggio è fondamentale per il godimento del gioco. O, meglio, avere almeno chiare le “intenzioni” del personaggio lo è.

La descrizione del personaggio comprende Aspetto fisico, Psicologia e Storia personale. Queste sono le tre componenti principali della descrizione del personaggio, e quelle più importanti al fine di comprendere ciò che è il personaggio.

L'Aspetto fisico è importante, assieme alla Storia e alla Psicologia, per comprendere quanto importanti sono le varie Caratteristiche rispetto alle altre, quali Abilità il personaggio avrà sviluppate all'inizio del gioco, quali Percorsi ha intrapreso e quali Tecniche conosce.

Molte sono le domande che un giocatore può porsi al momento della creazione del personaggio:

- Da dove viene?
- Quali lavori ha potuto compiere?
- Dove e cosa ha studiate, se ha potuto farlo?
- Com'è la sua famiglia?
- In che cosa crede?
- Quali sono i suoi valori?
- Che cosa conta veramente per lui?
- Chi ha incontrato nella sua vita?
- A quali risultati è arrivato?
- Come ha conseguito quei risultati?
- C'è qualcuno a cui tiene più di tutti?
- Ama, o è amato?

Tutte queste domande, assieme a mille altre che il giocatore o il Narratore possono porre, servono per la definizione e per la descrizione del personaggio.

Caratteristiche

Le caratteristiche su cui si basa il gioco sono sei:

- **Forza:** la Forza (F) è la caratteristica che permette di valutare la potenza esplosiva del personaggio, ad esempio per il sollevamento di pesi, per colpire un oggetto o un avversario o per trasportare pesi di vario tipo. Non necessariamente un personaggio con alto punteggio di F è un personaggio di grande statura fisica: individui come Bruce Lee disponevano di una buona dose di potenza fisica, ma non erano sicuramente dei giganti.
- **Riflessi:** i Riflessi (R) descrivono l'agilità del personaggio, la sua capacità di schivare un colpo o di effettuare movimenti precisi. Essa è definibile sia come l'elasticità muscolare che permette al personaggio di compiere movimenti del corpo precisi o immediati sia come la capacità del personaggio di coordinare i suoi movimenti per i suoi fini.
- **Vigore:** il Vigore (V) è utilizzato per comprendere quanto il personaggio è in grado di resistere a fatica e ferite, per valutare la corporatura e in parte anche le dimensioni stesse del personaggio. Infatti, non necessariamente un personaggio dotato di grande V deve essere fisicamente imponente: il Vigore ne quantifica in parte le dimensioni, ma soprattutto ne dimostra la capacità di resistenza, che non è correlata con la taglia corporea.
- **Teoria:** la Teoria (T) rappresenta la capacità del personaggio di memorizzare dati e concepire idee. E' un modo per quantificare la "potenza mentale" del personaggio, la sua cultura, la sua memoria e la sua capacità di astrazione.
- **Percezione:** la Percezione (P) è indicativa di quanto un personaggio riesce ad "interfacciarsi" con il mondo che lo circonda, utilizzando i suoi sensi per comprendere ciò che gli accade attorno.
- **Interazione:** l'Interazione (I) è fondamentale per capire come e quanto il personaggio riesce ad interagire con ciò che lo circonda, comprese altre creature o altri personaggi.

Le caratteristiche del personaggio vengono calcolate tramite l'attribuzione di punti; maggiore il punteggio, più versato e più dotato sarà il personaggio in quella caratteristica. Il punteggio può andare da 1 a 10, e in genere si pensa che un essere umano medio possieda punteggi compresi fra 4 e 5 in tutte queste abilità.

Ovviamente, una deviazione da questa "norma" rappresenta una deviazione nelle capacità del personaggio.

Un personaggio non può avere meno di 1 punto in una caratteristica; giungere a 0 lo rende inutilizzabile, per vari motivi: un personaggio privo di F è immobilizzato per la sua incredibile debolezza, ed è probabile che non abbia neanche forza sufficiente perché il suo cuore batta; un personaggio privo di R non può muoversi perché il suo corpo non risponde ai comandi, ed è effettivamente come se fosse ridotto a una mente intrappolata in un oggetto; un personaggio privo di V è morto, in quanto non possiede più neanche un metabolismo proprio; un personaggio privo di T è morto, in quanto il suo cervello cessa di funzionare; un personaggio privo di P non ha connessioni con il mondo esterno, ed è così alienato dalla realtà da non farne più parte; un personaggio senza I non può comprendere gli altri in alcun modo, e risulta altrettanto alienato dal mondo.

Abilità

Le abilità descrivono ciò che il personaggio sa fare. Esse dipendono in parte dall'esperienza del personaggio (determinata da ciò che ha vissuto e da ciò che vivrà durante il gioco) e dalle sue capacità fisiche e mentali.

Le abilità sono varie e assai generiche; speciali Tecniche (capacità aggiuntive che il personaggio può assumere, descritte in seguito) possono permettere al personaggio di specializzarsi e affinare le sue abilità in modi specifici e peculiari.

Le abilità che il personaggio può utilizzare sono:

- **Atletica (Atl):** l'Atletica esprime la capacità del personaggio di effettuare movimenti particolari, come il mantenersi in equilibrio, saltare, correre, nuotare, volare (con ali proprie), effettuare un movimento acrobatico o molto preciso, o schivare un colpo.
- **Attacco (Atc):** il parametro di Attacco è necessario per stabilire la capacità di un personaggio di attaccare i suoi avversari.
- **Competenza (Com):** le Competenze di un personaggio comprendono tutto ciò che il personaggio ha appreso nel corso della sua vita, come per esempio competenze artistiche per pittura o scrittura, competenze meccaniche, chirurgiche...
- **Conoscenza (Con):** le Conoscenze sono simili alle competenze, in quanto riflettono l'istruzione di un personaggio, oltre a ciò che egli riesce a ricordare di eventi passati o vissuti da poco (o, in alcuni casi speciali, anche previsioni di eventi futuri), ma riguardano solo l'aspetto puramente teorico, mentre le Competenze riflettono l'aspetto pratico. Ad esempio, mentre un personaggio può avere una grandissima Conoscenza in campo anatomico, può non essere in grado di operare un malato poiché non ha Competenze chirurgiche.
- **Costituzione (Cos):** la Costituzione rappresenta la capacità del personaggio di effettuare sforzi prolungati o resistere a questioni fisiche piuttosto pesanti.
- **Difesa (Dif):** tramite la Difesa si può stabilire la possibilità di essere colpiti.
- **Forza di volontà (Fdv):** la Forza di Volontà rappresenta la capacità del personaggio di resistere a tentazioni o ad effetti speciali, oppure a semplici intimidazioni o giochi verbali.
- **Furtività (Fur):** con Furtività si intendono tutte quelle abilità che permettono di eseguire movimenti e azioni particolari come il nascondere se stessi o nascondere oggetti, borseggiare o scippare o muoversi in modo furtivo.
- **Sensi (Sen):** tramite i Sensi il personaggio può interagire con il mondo e percepire ciò che accade, come per esempio orientarsi in un luogo sconosciuto o su una mappa, seguire tracce o percepire qualche odore.
- **Socialità (Soc):** la Socialità determina la capacità del soggetto di reagire e interagire con ciò che lo circonda: situazioni, luoghi, oggetti e personaggi di vario tipo. Può essere usata per comprendere come funziona un congegno, così come per parlare con uno sconosciuto.

Ogni personaggio possiede queste abilità, ma ogni personaggio decide in che modo svilupparle. Il Narratore distribuisce, all'atto della creazione del personaggio, 12 punti abilità, che i giocatori possono liberamente distribuire fra le 10 abilità.

Ogni punto abilità speso ha l'effetto di alzare di +1+1 punti la soglia del bonus che proviene dalle caratteristiche: al momento di effettuare una prova di abilità, infatti, il giocatore può scegliere due fra le sue caratteristiche che ritiene più vicine all'abilità

che vuole usare (o una sola, ma raddoppiandone il punteggio) e utilizzarne il punteggio come bonus. Il punteggio massimo che può aggiungere come bonus da entrambe le caratteristiche è determinato dal numero di punti spesi nell'abilità.

Acquisire nuove abilità

In genere, tutti i personaggi possiedono le dieci abilità di base; spendendo però i propri punti abilità, i personaggi possono acquisirne di aggiuntive: ad esempio, spendendo un punto abilità un personaggio può acquisire una nuova Competenza o una nuova Conoscenza, o persino un nuovo Attacco.

Ogni punto abilità speso permette di acquisire una abilità aggiuntiva oltre le dieci di base; l'abilità deve essere una specializzazione di una abilità già presente, come per esempio Sensi (vista). L'abilità così acquisita non possiede i bonus d'esperienza e di caratteristica; per ottenerli, si deve investire nella stessa un secondo punto abilità: in questo caso, si acquisiranno i bonus d'esperienza e di caratteristica dell'abilità principale.

Uso delle abilità

L'uso delle abilità è in realtà assai semplice, e si basa sull'uso di un dado a dodici facce.

Al momento di utilizzare una abilità, si deve lanciare il dado da 12 facce (d12) e sommare al risultato del tiro il bonus di esperienza e quelli di caratteristica dell'abilità, più altri eventuali modificatori; questo risultato va confrontato con un punteggio fisso che dipende dalla complessità dell'azione da compiere, detto Difficoltà.

Punteggi abilità

Ogni abilità ha un punteggio specifico, costituito da due fattori:

- Bonus di caratteristica: quando si utilizza una abilità, il giocatore può decidere di aggiungere come bonus il punteggio in una o due caratteristiche (raddoppiato nel caso di una sola abilità);
- Bonus vari, derivati da sorgenti molto diverse.

I punteggi di caratteristica non possono essere subito sommati interamente alle prove: i punti abilità che si investono nelle singole abilità vengono utilizzati per innalzare la soglia minima di punteggio che può essere sommato.

Il punteggio di abilità è descritto come $+X+X$, dove la X è rappresentata dal quantitativo massimo di punti caratteristica che si possono sommare. Per esempio, se in una abilità si sono investiti 3 PA (Punti Abilità), la soglia sarà di $+3+3$. In questo caso, anche se un personaggio possiede punteggi superiori alla soglia, non può sommarli totalmente.

Ad esempio, si può avere un punteggio in due caratteristiche di 4 e 5, ma il punteggio attribuibile alle relative prove di abilità non sarà mai pari a quello delle caratteristiche se la soglia massima non equivale a $+4+4$ o $+5+5$.

Nel caso in cui la soglia sia superiore al punteggio in una caratteristica, il punteggio di caratteristica viene attribuito in toto come bonus alla prova di abilità, ma il bonus da essa conferito non sarà mai superiore al punteggio stesso. Ad esempio, si può avere una soglia di $+6+6$ e due caratteristiche a 4 e 5, ma il bonus che esse conferiranno sarà sempre e comunque pari a $+4+5$, non a $+6+6$.

Difficoltà

Il parametro attraverso cui viene esplicitata la riuscita o meno della prova di abilità viene definita "Difficoltà." Questo parametro è generalmente fisso per tutte le tipologie di tiri, eccezion fatta per alcune abilità o per alcuni utilizzi delle abilità, che necessitano di Difficoltà differenti; in generale, le Difficoltà associate a un tiro si distinguono per i gradi di complessità della prova:

- *Routine*: una prova di routine, per esempio, consiste nell'osservare un albero in un bosco, e corrisponde a una Difficoltà pari a **4**.
- *Semplice*: una prova semplice, per esempio, consiste nel richiamare una conoscenza generale su un argomento abbastanza noto, e corrisponde a una Difficoltà pari a **8**.
- *Media*: una prova media, per esempio, consiste nello scassinare la serratura chiusa di un lucchetto semplice, e corrisponde a una Difficoltà pari a **12**.
- *Complessa*: una prova complessa, per esempio, consiste nel decifrare di fretta una calligrafia sconosciuta, e corrisponde a una Difficoltà pari a **16**.
- *Ostica*: una prova ostica, per esempio, consiste nell'ascoltare il passo felpato di un gatto sull'erba, e corrisponde a una Difficoltà pari a **20**.
- *Ardua*: una prova ardua, per esempio, consiste nell'evitare un colpo veloce e violento portato all'improvviso da un avversario, e corrisponde a una Difficoltà pari a **24**.

Ogni livello di Difficoltà viene definito "grado;" particolari condizioni, vantaggiose o svantaggiose, possono alzare o abbassare la Difficoltà di uno o più gradi. Se, per vari motivi, si vengono a creare situazioni in cui una Difficoltà fissa deve essere "sommata" a una seconda Difficoltà fissa, il Narratore deve sommarne il valore e risalire da quello alla Difficoltà finale.

Modificatori circostanziali

La Difficoltà delle prove è relativamente fissa, il che permette di impostarla in modo piuttosto semplice anche in situazioni non previste. Esistono però delle condizioni, esterne o relative al personaggio che possono complicare o facilitare l'impostazione della Difficoltà, ed è importante tenerne conto, perché alterare la difficoltà della prova deve comunque riflettere l'effettiva situazione in cui essa viene effettuata.

Si applicano perciò dei modificatori circostanziali, che possono incrementare o diminuire la Difficoltà della prova di pochi punti; di questi modificatori di poco conto verranno forniti esempi durante la trattazione di ogni singola abilità, ma in genere vengono lasciati in mano al Narratore, affinché questi possa impostarli come preferisce, in base alla sua percezione della situazione.

Esistono poi delle condizioni che innalzano o abbassano il livello di difficoltà di uno o più gradi, facendolo passare da Semplice a Intermedio, da Arduo a Ostico, e così via. Questi modificatori sono essenzialmente di tre tipologie:

- Condizioni psicofisiche del personaggio: in genere, condizioni specifiche come paralisi, nausea, stordimento, danno dei modificatori che vengono trattati nella descrizione della condizione stessa; le condizioni di stanchezza, invece, modificano in modo generico la difficoltà delle prove:

Condizione	Alterazione della difficoltà
Appena riposato	un grado in meno

Normale	nessuna
affaticato	un grado in più
stanco	due gradi in più
esausto	tre gradi in più

- **Disturbo:** le condizioni ambientali possono alterare la riuscita di una prova; situazioni come fughe precipitose, trovarsi in mezzo a una battaglia, condurre una prova mentre si è attaccati, o in forte movimento, disturbano la riuscita della prova in diversi modi:

Entità del disturbo	Alterazione della difficoltà
Assente	nessuna
Lieve	un grado in più
Moderato	due gradi in più
Forte	tre gradi in più

- **Velocità di esecuzione:** la velocità a cui si vuole effettuare una prova è direttamente correlata alla difficoltà della prova:

Velocità di esecuzione	Alterazione della difficoltà
Calma	un grado in meno
Normale	nessuna
Fretta	un grado in più

Queste situazioni sono cumulabili: un personaggio stanco che tenti di effettuare in fretta una prova mentre viene attaccato avrà una Difficoltà di 5 o più gradi più elevata. In generale, oltre il grado Arduo ci si limita ad aggiungere 5 punti per ogni grado non specificato.

Prove contrapposte e prove con Difficoltà

Esistono due tipologie di prove di abilità: prove contrapposte e prove con Difficoltà (la cui esecuzione è stata appena descritta).

Le prove contrapposte sono prove che non hanno una Difficoltà preimpostata, ma utilizzano il risultato della prova opposta come Difficoltà; riesce la prova con il punteggio superiore.

Un esempio di prova contrapposta è quella di attacco, che comprende tiri contrapposti, fra attaccante e difensore, di Attacco e Difesa: se il risultato di Attacco è superiore a quello di Difesa, l'attacco riesce; altrimenti, fallisce.

Prove combinate

Non sempre è possibile effettuare una prova di abilità "pura," che comprenda ovvero l'utilizzo di una singola abilità specifica. In alcuni casi, infatti, è possibile effettuare delle prove combinate, che richiedano quindi l'utilizzo di più capacità in contemporanea.

In questi casi, si definisce una abilità come "abilità di base," e l'altra come "abilità qualificante;" il personaggio esegue immediatamente la prova d'abilità di base: se questa riesce, esegue la prova di abilità qualificante; se fallisce, la prova si interrompe immediatamente. Se la prova di abilità qualificante riesce, la prova è dichiarata riuscita in toto, mentre, se fallisce, il personaggio è riuscito comunque ad eseguire la prova principale.

Le prove si svolgono di solito in momenti separati a livello di meccanica, ma, in tempo di gioco, sono considerate contemporanee.

Un esempio può riguardare prove di movimenti furtivi, come per esempio atterrare sul terreno in modo plastico senza far rumore dopo un balzo. Il giocatore e il Narratore dichiarano che l'atterraggio (una prova di Agilità con Difficoltà Media) è l'abilità di base, e il farlo furtivamente (una prova di Furtività contrapposta a quella di Sensi di una guardia vicina) l'abilità qualificante. Il giocatore effettua la prova di abilità di base (il salto), quindi, se questa riesce, la prova di Furtività. Se quest'ultima fallisce, probabilmente la guardia si accorgerà di lui...

Prove prolungate

In alcuni casi, le prove non possono essere eseguite in una singola azione o in un singolo turno, e devono essere eseguite di continuo, più volte o per un tempo prolungato.

Simili situazioni richiedono prove prolungate, che, in termini di gioco, si esplicano in modo relativamente semplice tramite una prova nell'abilità eseguita all'inizio di ogni turno, mantenendo stabile la Difficoltà (a meno che non sia diversamente specificato).

Sinergie fra abilità

Alcune tipologie di abilità consentono, una volta perfezionate e sviluppate, di interagire con altre, conferendovi dei bonus detti "di sinergia." Ogni 3 punti di bonus di esperienza in una certa abilità si conferisce un bonus di sinergia di +1 a tutte le prove dell'abilità correlata.

L'attribuzione delle sinergie è compito del Narratore, che deve essere armato di un logico buon senso per comprendere se le due abilità che si pensano essere correlate lo siano sul serio, evitando quindi spiacevoli accoppiate prive di senso, effettuate solo per "potenziare" il personaggio in modo inutile.

- *Competenze e Conoscenze*: avere un bonus di esperienza di almeno +3 in una Competenza o in una Conoscenza conferisce un bonus di sinergia di +1 (ogni 3 punti di bonus di esperienza) alle prove di una Conoscenza o di una Competenza correlata; ad esempio, un personaggio dotato di una Conoscenza (anatomia umana) può godere di un bonus di sinergia con una Competenza (chirurgia) o simile.
- *Competenze e Attacco*: avere un bonus di esperienza di almeno +3 in Competenza (armi da fuoco), Competenza (armi bianche) o simili conferisce un bonus di sinergia di +1 (ogni 3 punti di bonus di esperienza) alle prove di Attacco effettuate con le armi di cui si ha la Competenza.
- *Competenze e Difese*: avere un bonus di esperienza di almeno +3 in Competenza (armature leggere), Competenza (armature pesanti) o simili conferisce un bonus di sinergia di +1 (ogni 3 punti di bonus di esperienza) alle prove di Difesa effettuate con le armature di cui si ha la Competenza.
- *Sensi e Sopravvivenza*: avere un bonus di esperienza di almeno +3 in Sensi conferisce un bonus di sinergia di +1 (ogni 3 punti di bonus di esperienza) alle prove di Sopravvivenza.
- *Conoscenze e Sopravvivenza*: avere un bonus di esperienza di almeno +3 in Conoscenze (geografia), Conoscenze (meteorologia) e simili conferisce un bonus di sinergia di +1 (ogni 3 punti di bonus di esperienza) alle prove di Sopravvivenza.

Abilità generali e specializzazione

Un personaggio può possedere sia abilità generali che specializzazioni delle abilità, come per esempio Competenze (chirurgia), Sensi (olfatto), Socialità (mentire) e altre ancora.

La differenza principale fra queste due tipologie di abilità è il loro utilizzo: mentre le abilità generali possono essere usate per usi generici, non raffinati, le abilità specializzate sono aperte ad usi più specifici, più precisi e mirati delle stesse. E' la differenza che intercorre fra un carpentiere specializzato e un dilettante del fai-da-te: nello svolgere la medesima funzione (ad esempio, installare una mensola), il primo impiegherà meno tempo e minor sforzi, ottenendo un ottimo risultato; il secondo potrebbe installarla in malo modo impiegando una intera mattinata nel farlo.

In termini di gioco, le abilità specializzate possono godere di bonus per usi specifici, mentre quelle generali no. Ad esempio, l'abilità generale Sensi non può godere di un bonus +2 per la ricerca visiva, mentre l'abilità specializzata Sensi (ricerca) sì, sebbene entrambe possano essere utilizzate per il medesimo scopo.

Se una qualche capacità del personaggio conferisce bonus alle prove di una abilità generale, senza coinvolgere o specificare usi particolari, si deve applicare anche alle prove delle abilità specializzate eventualmente corrispondenti. Ad esempio, se una Tecnica conferisce a un personaggio un bonus di +2 a tutte le prove di Socialità, anche le prove di Socialità (diplomazia) ne traggono beneficio.

Ottenere abilità specializzate

Alcune caratteristiche del personaggio possono permettergli l'acquisizione di abilità specializzate. In questo caso, le abilità specializzate ottenute in questo modo possiedono già i bonus di caratteristica dell'abilità generale corrispondente.

Ad esempio, se una Tecnica conferisce al personaggio l'abilità specializzata Sensi (vista), e il personaggio possiede un punteggio di Sensi di +3+3, Sensi (vista) avrà un bonus di +3+3.

Tipologie di abilità e descrizione

Vengono qui di seguito trattate le abilità, dividendone gli usi a seconda della tipologia di azione richiesta (vedi di seguito per la tipologia di azione); ogni Narratore è libero di aggiungere utilizzi qui non specificati, attenendosi agli esempi portati.

Sono anche elencate, per ogni abilità, le caratteristiche che possono essere utilizzate per ottenere i bonus di caratteristica, con una casistica di esempio.

Atletica (Atl)

L'Atletica esprime la capacità del personaggio di effettuare movimenti particolari, come il mantenersi in equilibrio, saltare, correre, nuotare, volare (con ali proprie), effettuare un movimento acrobatico o molto preciso, o schivare un colpo.

Specializzazioni: salto, equilibrio, nuoto, scalata.

Caratteristiche correlate: Forza (per i casi in cui vi sia bisogno di usare, oltre alla coordinazione, anche una certa dose di forza), Riflessi (per tutte le situazioni in cui sia necessaria l'agilità), Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante).

Attacco (Atc)

L'Attacco è necessario per stabilire la capacità di un personaggio di attaccare i suoi avversari. Esistono varie forme di attacco, e spesso dipendono dalla capacità del personaggio di utilizzare nel modo appropriato diverse tipologie di armi.

Specializzazioni: armi bianche semplici, medie e pesanti; armi improvvisate semplici, medie e pesanti; armi da lancio improvvisate, medie e pesanti; senz'armi; armi da fuoco semplici, medie e pesanti; contrattacco; attacco doppio, attacco singolo, attacco completo.

Caratteristiche correlate: Forza (per i casi in cui vi sia bisogno di usare, oltre alla coordinazione, anche una certa dose di forza), Riflessi (per tutte le situazioni in cui sia necessaria l'agilità), Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante).

Competenza (Com)

Le Competenze di un personaggio comprendono tutto ciò che il personaggio ha appreso nel corso della sua vita, come per esempio competenze artistiche per pittura o scrittura, competenze meccaniche, chirurgiche...

L'utilizzo delle Competenze è assai vario, e non è quantificabile in modo preciso utilizzando tipologie di azioni precise. Si consiglia ai giocatori e ai Narratori di non procedere, durante Sfide che coinvolgano le Competenze, utilizzando azioni precise nei turni, o, meglio ancora, non utilizzare i turni, ma giudicare la durata delle azioni a seconda della tipologia di prova da effettuare.

Specializzazioni: varie.

Caratteristiche correlate: Teoria (per tutti i casi), Riflessi (per tutte le situazioni in cui sia necessaria l'agilità), Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante).

Conoscenza (Con)

Le Conoscenze sono simili alle competenze, in quanto riflettono l'istruzione di un personaggio, oltre a ciò che egli riesce a ricordare di eventi passati o vissuti da poco (o, in alcuni casi speciali, anche previsioni di eventi futuri), ma riguardano solo l'aspetto puramente teorico, mentre le Competenze riflettono l'aspetto pratico. Ad esempio, mentre un personaggio può avere una grandissima Conoscenza in campo anatomico, può non essere in grado di operare un malato poiché non ha Competenze chirurgiche...

L'utilizzo delle Conoscenze è assai vario, e non è quantificabile in modo preciso utilizzando tipologie di azioni precise. Si consiglia ai giocatori e ai Narratori di non procedere, durante Sfide che coinvolgano le Conoscenze, utilizzando azioni precise nei turni, o, meglio ancora, non utilizzare i turni, ma giudicare la durata delle azioni a seconda della tipologia di prova da effettuare.

Specializzazioni: varie.

Caratteristiche correlate: Teoria (per tutti i casi), Interazione (per tutte le situazioni in cui sia necessario valutare ricordi ottenuti da altri individui), Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante).

Costituzione (Cos)

La Costituzione rappresenta la capacità del personaggio di effettuare sforzi prolungati o resistere a questioni fisiche piuttosto pesanti.

Specializzazioni: salto, movimento, equilibrio.

Caratteristiche correlate: Forza (per i casi in cui vi sia bisogno di usare, oltre alla coordinazione, anche una certa dose di forza), Riflessi (per tutte le situazioni in cui sia necessaria l'agilità), Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante).

Difesa (Dif)

La Difesa è l'abilità che permette al personaggio di non essere colpito in combattimento. Ciò può avvenire passivamente, se il personaggio sceglie di non reagire a un attacco, o attivamente, tramite azioni diversive, schivate o parate. Per valutare la Difficoltà di una prova di Difesa, si deve usare il punteggio della prova di Attacco effettuata dall'avversario.

Specializzazioni: parata, schivata.

Caratteristiche correlate: Forza (per i casi in cui vi sia bisogno di usare della forza per opporsi a un attacco), Riflessi (per tutte le situazioni in cui sia necessaria l'agilità), Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante).

Forza di volontà (Fdv)

La Forza di Volontà rappresenta la capacità del personaggio di resistere a tentazioni o ad effetti speciali, oppure a semplici intimidazioni o giochi verbali.

Le prove di Forza di Volontà sono solitamente prove contrapposte, richieste da effetti specifici e pertanto assolutamente immediate.

Specializzazioni: paura, illusione, ammaliamento, controllo mentale, volontà.

Caratteristiche correlate: Teoria (per quei casi in cui sia necessaria una riflessione interna), Percezione (per tutte le situazioni in cui sia necessario analizzare l'ambiente), Interazione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessario capire come l'ambiente è cambiato o se la sorgente dell'effetto è o riguarda un altro individuo).

Furtività (Fur)

Con Furtività si intendono tutte quelle abilità che permettono di eseguire movimenti e azioni particolari come il nascondere se stessi o nascondere oggetti, borseggiare o scippare o muoversi in modo furtivo.

Specializzazioni: nascondersi, movimenti furtivi, borseggiare, nascondere.

Caratteristiche correlate: Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante), Riflessi (per tutte le situazioni in cui sia necessaria l'agilità), Teoria (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessario comprendere come muoversi al meglio).

Sensi (Sen)

Tramite i Sensi il personaggio può interagire con il mondo e percepire ciò che accade.

Specializzazioni: vista, udito, olfatto, gusto, tatto, ricerca, intuizione.

Caratteristiche correlate: Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante), Riflessi (per tutte le situazioni in cui sia necessaria l'agilità), Teoria (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessario comprendere come muoversi al meglio).

Socialità (Soc)

La Socialità determina la capacità del soggetto di reagire e interagire con ciò che lo circonda: situazioni, luoghi, oggetti e personaggi di vario tipo. Può essere usata per comprendere come funziona un congegno, così come per parlare con uno sconosciuto o cercare qualcosa.

Specializzazioni: mentire, informarsi, intimidire, distrarre, diplomazia.

Caratteristiche correlate: Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante), Interazione (per tutte le

situazioni in cui sia necessario interagire con gli altri), Teoria (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessario comprendere come muoversi al meglio).

Sopravvivenza (Sop)

La Sopravvivenza riflette la capacità del personaggio di reagire a situazioni particolari, come per esempio orientarsi in un luogo sconosciuto o su una mappa, seguire tracce o sfuggire alla presa di un avversario.

Specializzazioni: orientamento, nodi, fuga.

Caratteristiche correlate: Percezione (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessaria la comprensione dell'ambiente circostante), Riflessi (per tutte le situazioni in cui sia necessaria l'agilità), Teoria (nei casi in cui, più di altre capacità, sia necessario comprendere come muoversi al meglio).

Ferite e Vitalità

Ogni personaggio creato ha una sua esplicita vitalità, una sua energia, una sua forza, un suo vigore. Questo vigore, questa forza possono essere espressi sotto molti punti di vista differenti: resistenza alla fatica fisica, capacità di concentrazione o di resistenza mentale, capacità di sostenere ferite anche gravi...

Tutti questi parametri vengono espressi in modo astratto tramite le Ferite e la Vitalità. Questi sono due indicatori che mostrano lo stato di salute del personaggio.

Ferite

Le Ferite rappresentano i danni fisici subiti dal personaggio a seguito di movimenti particolari o attacchi. Essi sono correlati alla sua resistenza fisica e corporatura: ogni personaggio può subire un quantitativo massimo di danni pari al doppio del suo punteggio di Vigore.

I danni possono provenire da fonti assai diverse: armi, pugni, intemperie... Essi vengono sommati e cumulati; quando il loro valore raggiunge il punteggio massimo - 1, il personaggio è morente.

Vitalità

La Vitalità rappresenta il vigore del personaggio, la sua resistenza e il suo grado di stanchezza. Essa è pari al doppio del suo punteggio di Vigore.

Ogni volta che il personaggio subisce 3 Ferite, subisce anche 1 punto di danno alla Vitalità. Prove di Costituzione o di Forza di volontà prolungate per più di 30 minuti (360 round), come per esempio grandi sforzi fisici o mentali, diminuiscono la Vitalità del personaggio di 1 punto ogni volta che egli fallisce le prove di Costituzione o Forza di volontà ad essi correlate.

Con la diminuzione della Vitalità, lo stato di salute del personaggio si altera (vedi "Stati del personaggio").

Durezza

Anche gli oggetti possono essere danneggiati. In luogo delle Ferite e della Vitalità (che ovviamente un oggetto non può avere), un oggetto possiede un indice detto di Durezza, che varia a seconda del materiale di cui è composto e del suo spessore:

Materiale	Durezza
Carta	1 ogni 10 cm cubi di volume
Tessuto	1 ogni 10 cm cubi di volume
Vetro	3 ogni 10 cm cubi di volume
Ghiaccio	2 ogni 10 cm cubi di volume
Cuoio	4 ogni 10 cm cubi di volume
Legno	8 ogni 10 cm cubi di volume
Pietra	13 ogni 10 cm cubi di volume
Ferro/acciaio	25 ogni 10 cm cubi di volume
Carne	1,5 ogni 10 cm cubi di volume

Doti

Al di là delle capacità della razza del personaggio o del suo percorso, esistono delle capacità straordinarie che il personaggio possiede da sempre, e che lo distinguono da altri personaggi. Queste capacità si chiamano Doti.

Le Doti in genere rappresentano delle capacità particolari, che possono o meno essere correlate alle abilità o capacità del personaggio.

Si acquisisce una Dote all'atto della creazione del personaggio, e in seguito si possono ottenere nuove Doti spendendo 5 PE.

Potenziare le Doti

Alcune Doti, come le Tecniche, possono essere potenziate spendendovi Punti Esperienza. Ogni 3 PE spesi in una singola Tecnica, essa incrementa le proprie potenzialità a seconda di quanto descritto nella singola Dote.

Esempi di Doti

Sebbene ogni ambientazione abbia le proprie Doti, specifiche per i mondi presentati, qui di seguito verranno mostrate delle Doti di esempio.

Olfatto acuto

Beneficio: il personaggio aggiunge al proprio set l'abilità Sensi (olfatto), ai cui tiri ha un bonus di Tecnica di +2.

Tecniche

Al di là delle capacità della razza del personaggio o del suo percorso, esistono delle capacità straordinarie che il personaggio ha sviluppato o può sviluppare in modo parallelo. Queste capacità si chiamano Tecniche.

Le Tecniche in genere rappresentano delle capacità particolari, che possono o meno essere correlate alle abilità o capacità del personaggio, e ne espandono le funzionalità. Si acquisisce una Tecnica all'atto della creazione del personaggio, e in seguito si possono ottenere nuove Tecniche spendendo 5 PE.

Potenziare le Tecniche

Alcune Tecniche, come le capacità di percorso, possono essere potenziate spendendovi Punti Esperienza. Ogni 3 PE spesi in una singola Tecnica, essa incrementa le proprie potenzialità a seconda di quanto descritto nella singola Tecnica.

Esempi di Tecniche

Sebbene ogni ambientazione abbia le proprie Tecniche, specifiche per i Percorsi e per i mondi presentati, qui di seguito verranno mostrate delle Tecniche di esempio.

Olfatto acuto

Beneficio: il personaggio aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sensi (olfatto), ai cui tiri ha un bonus di +2.

Truffaldino

Beneficio: il personaggio aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Socialità (mentire), ai cui tiri ha un bonus di +2.

Attacco subdolo

Beneficio: il personaggio aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Attacco (subdolo): se il suo avversario non può sommare il bonus di Percezione alla Difesa, il personaggio somma ai danni +3 punti.

Creazione del personaggio

Al momento della creazione del personaggio, il Narratore attribuisce a ogni giocatore una serie di punti, che i partecipanti distribuiranno in caratteristiche, abilità e altro, per definire i loro personaggi secondo i propri desideri.

A seconda della tipologia di avventura che si sta iniziando, il quantitativo di punti può variare:

Caratteristiche:

- Avventura mondana: il Narratore può distribuire dai 22 ai 32 punti.
- Avventura eroica: il Narratore può distribuire dai 28 ai 38 punti.
- Avventura supereroica: il Narratore può distribuire dai 34 ai 44 punti.
- Avventura epica: il Narratore, in questo caso, può rendere più difficile la vita ai personaggi proponendo loro delle prove più adatte alle proprie capacità inumane, avendo però cura di distribuire dai 40 ai 50 punti.

I punteggi delle caratteristiche devono riflettere le reali capacità del personaggio, che sono determinate dalla sua descrizione, dalla sua psicologia e dalla sua storia; è importante che i giocatori creino i loro personaggi basandosi soprattutto su questi fattori, poiché, oltre ad essere fondamentali per l'utilizzo delle regole, sono fondamentali per avere dei personaggi interessanti in cui il giocatore possa riflettersi, rivedersi e a cui (perché no) affezionarsi. E' importante che ciò avvenga perché l'immedesimazione è il fulcro del gioco di ruolo: se ciò viene a mancare, il personaggio si trasforma solo in una massa di numeri con poco senso.

Abilità:

Avventure particolari possono richiedere un quantitativo maggiore di punti abilità, secondo ciò che il Narratore ritiene più adatto e adeguato alla tipologia di avventura.

- Avventura mondana: il Narratore può distribuire dai 10 ai 12 punti.
- Avventura eroica: il Narratore può distribuire dagli 12 ai 14 punti.
- Avventura supereroica: il Narratore può distribuire dai 14 ai 16 punti.
- Avventura epica: il Narratore, in questo caso, può rendere più difficile la vita ai personaggi proponendo loro delle prove più adatte alle proprie capacità inumane, avendo però cura di distribuire dai 16 ai 18 punti.

Doti

All'atto della creazione del personaggio, il giocatore può scegliere una Dote, ossia una capacità straordinaria del personaggio, innata, che si va ad aggiungere a quelle fornite dalle sue Tecniche.

Tecniche

All'atto della creazione del personaggio, il giocatore può scegliere una Tecnica, ossia una capacità straordinaria del personaggio che espande e precisa gli utilizzi delle Abilità del personaggio

Ferite e Vitalità

Alla creazione del personaggio, il giocatore può distribuire 2 punti fra la Vitalità e le Ferite.

Le Sfide

I personaggi del gioco sono individui particolari, ma, come tutti, devono poter fare esperienza per potersi migliorare. Fare esperienza, nei termini del gioco, significa accumulare e spendere punti esperienza, per migliorare le proprie capacità. Per accumulare punti esperienza, i personaggi devono utilizzare le proprie abilità e le proprie capacità di percorso. Le Sfide sono delle situazioni appositamente create dal Narratore per permettere ai personaggi di mettersi in gioco e utilizzare al meglio le loro potenzialità.

Ogni Sfida è una situazione particolare, creata e gestita dal Narratore, che pone i giocatori in condizioni di una certa difficoltà, risolvibili solo tramite un uso adatto delle loro capacità, che siano abilità, Tecniche o capacità di percorso.

La difficoltà di una Sfida è determinata dal Narratore, ed è utilizzata per calibrare il quantitativo pro capite di punti esperienza che devono essere assegnati. In genere, si usano prove di abilità con Difficoltà medie pari alla difficoltà generale della Sfida: avremo così Sfide Medie, in cui quasi tutte le prove di abilità avranno Difficoltà Media, o Sfide Ardue, in cui quasi tutte le prove di abilità avranno Difficoltà Ardua. La calibrazione della Difficoltà spetta al Narratore, in base alle potenzialità dei personaggi, e può essere arbitrariamente modificata dal Narratore secondo gli scopi della storia.

Ovviamente, i giocatori sono all'oscuro della Difficoltà della Sfida che stanno affrontando, ed è anche opportuno che i Narratori non creino Sfide eccessivamente difficili o facili per i giocatori, per evitare di annoiarli o frustrarli con situazioni al limite delle loro capacità o troppo banali.

I Turni

All'interno di una Sfida, per una migliore gestione dei tempi di gioco, i personaggi agiscono in un ordine preciso, secondo dei turni.

Ogni turno ha una durata in "tempo di gioco" (ossia di tempo all'interno dell'ambiente in cui si muovono i personaggi) di 5 secondi. Sebbene ogni giocatore agisca in un proprio momento, secondo un ordine prestabilito, in gioco essi si muovono in contemporanea.

All'interno del turno, tutti gli agenti in causa si muovono secondo l'ordine di gioco. Fra gli agenti in causa possono essere presenti personaggi giocanti (quei personaggi costruiti e utilizzati dai giocatori), personaggi non giocanti (personaggi ideati e utilizzati dal Narratore per vari scopi), oggetti attivi (come trappole, robot o altro ancora) ed eventi particolari (valanghe, slavine, terremoti...).

Tipologie di azioni

All'interno di un turno, i personaggi possono compiere 5 tipologie di azioni, che differiscono per la loro durata:

- Non-azioni: sono azioni di durata inferiore al secondo, brevissime, o che non portano via né tempo né concentrazione.
- Azioni rapide: si tratta di movimenti o pensieri brevissimi, che possono essere effettuati nell'arco di uno o due secondi.
- Azioni intermedie: più impegnative delle altre, le azioni intermedie occupano quasi tutto lo spazio del turno.

- Azioni complete: azioni lunghe, che impegnano il personaggio per un intero turno.

All'interno di un turno, i personaggi possono effettuare "infinite" non-azioni (ma si consiglia ai Narratori di limitarne l'uso), al massimo 5 azioni rapide, al massimo 2 azioni intermedie. In questo modo, queste azioni possono essere combinate in vario modo:

- 5 azioni rapide;
- 1 azione rapida e 2 azioni intermedie;
- 1 azione intermedia e 3 rapide.
- 1 azione completa.

Le azioni intermedie sono azioni particolari; con una singola azione intermedia si può compiere un movimento o un singolo attacco. Due azioni intermedie in un turno permettono di compiere due movimenti o un movimento prolungato, un movimento e un attacco o un attacco speciale, due attacchi singoli.

Ordine di gioco

All'inizio di ogni turno (o solo del primo turno), il Narratore deve preparare un ordine di gioco, ossia deve stilare l'ordine in cui tutti i giocatori si muovono.

Al fine di stabilire l'ordine di gioco, il Narratore deve tenere conto di due fattori basilari: la capacità dei personaggi di reagire alla situazione (espressa dai loro punteggi di Riflessi) e di comprendere rischi e pericoli connessi (espressa dai loro punteggi di Percezione).

Se un personaggio è in grado di percepire il pericolo (se in combattimento o altra situazione rischiosa) e di comprendere come agire appropriatamente (se fuori da un combattimento, magari in situazioni di socialità), somma al risultato del lancio di un d12 il proprio punteggio di Percezione; se è in grado di reagire immediatamente al pericolo (in combattimento), somma al risultato del lancio di un d12 il proprio punteggio di Riflessi; se è in grado di fare entrambe le cose, somma entrambi i punteggi.

Se, per qualche motivo (impedimenti fisici che gli impediscono di reagire, o problemi di altro tipo che non gli consentono di comprendere la reazione), è impossibilitato a comprendere ciò che sta accadendo attorno a lui, somma solo uno dei due punteggi o nessuno dei due.

I punteggi così ottenuti vengono utilizzati dal Narratore per stabilire l'ordine di gioco, disponendoli in ordine decrescente: più elevato il punteggio, più rapida la reazione, quindi più immediata l'azione.

Esperienza

Con il passare del tempo, le persone apprendono dai propri errori e fanno esperienze varie. Allo stesso modo, anche i personaggi, che a modo loro “vivono” delle esperienze e agiscono in un mondo proprio, possono crescere, migliorando le proprie capacità e abilità.

Questa capacità è espressa tramite l'Esperienza del personaggio, quantificata utilizzando dei Punti Esperienza.

I Punti Esperienza rappresentano una astrazione di gioco che permette di esprimere numericamente ciò che i personaggi hanno vissuto sulla propria pelle. Vengono quantificati in due modi: i Punti Esperienza Totali, rappresentati dalla somma di tutti i PE accumulati nel tempo dal personaggio, e i Punti Esperienza Spesi, ossia quei PE che il Narratore ha attribuito al personaggio e che egli ha utilizzato per acquisire dei potenziamenti alle proprie capacità e abilità. Ovviamente, questi ultimi rappresentano una frazione dei PET, e non possono mai superare il quantitativo totale dei PE guadagnati.

I PE possono essere spesi dai giocatori per potenziare i propri personaggi in vario modo:

- 1 PE può essere speso per acquistare 1 Punto Abilità;
- 3 PE possono essere spesi per potenziare le Tecniche e le Doti che prevedono potenziamenti, oppure 2 punti fra Ferite e Vitalità.
- 5 PE possono essere spesi per incrementare di 1 punto una propria caratteristica o per acquistare una Tecnica o una Dote extra.

Attribuire l'esperienza

Spetta al Narratore attribuire i PE.

E' un compito non semplice, perché il Narratore deve tenere conto di ciò che hanno effettuato i personaggi, come hanno reagito alle Sfide e alle situazioni proposte e come hanno utilizzato le proprie risorse.

Solitamente, il Narratore può utilizzare le Sfide per valutare le capacità dei personaggi; in certi casi, però, come per esempio trovate particolari in situazioni impreviste, o una ottima recitazione e interpretazione del personaggio, il Narratore può attribuire singolarmente PE al giocatore che ritiene più meritevole.

Per quanto concerne le Sfide, invece, a ogni Difficoltà si possono attribuire quantitativi diversi di PE:

- Routine: le Sfide di Difficoltà Routinaria non rappresentano problemi per i personaggi, e non si attribuiscono PE;
- Semplice: Sfide Semplici, come quelle Routinarie, non rappresentano grandi problemi per i personaggi, e si attribuisce 1 PE ogni 6 Sfide simili.
- Media: Sfide Medie sono già più complesse, e si tende ad attribuire 1 PE ogni 4 Sfide di questa Difficoltà.
- Complessa: Sfide Complesse tendono a rappresentare problemi più gravi per i personaggi, e si possono attribuire 1 PE ogni 3 Sfide simili.
- Ostica: le Sfide Ostiche sono dure da eseguire, e pertanto i personaggi meritano un trattamento migliore, con l'attribuzione di 1 PE ogni 2 Sfide.
- Ardua: le prove Ardue sono le più complesse, e si suggerisce di attribuire 1 PE ogni Sfida simile.

Attacco

L'attacco è un momento assai particolare e rischioso. I personaggi possono attaccare oggetti o avversari, od oggetti in mano o sul corpo di avversari.

Per farlo, attaccante e difensore devono effettuare una prova contrapposta, il primo in Attacco e il secondo in Difesa.

Tipologie di abbinamenti

Data la natura del regolamento, possono sussistere più combinazioni di caratteristiche per attaccare e difendersi, a seconda della tipologia di attacco o difesa che il personaggio vuole utilizzare:

- Attacco violento: Forza raddoppiata
- Attacco standard: Forza + Riflessi
- Attacco con agilità: Riflessi + Percezione
- Difesa veloce: Riflessi raddoppiati
- Difesa violenta: Forza + Riflessi
- Difesa standard: Riflessi + Percezione

Attacco fra personaggi

L'attacco fra personaggi è gestito tramite prove contrapposte di Attacco (per l'attaccante) e di Difesa (per il difensore).

Nel proprio turno, l'attaccante individua il proprio bersaglio e compie una prova di Attacco. Contemporaneamente, il Difensore effettua una prova di Difesa. Il Narratore giudica quali caratteristiche i due possano sommare alle loro prove, a seconda della situazione, delle capacità dei personaggi, delle armi e armature usate. In genere, le prove di Attacco vengono effettuate sommando Forza e Riflessi, mentre quelle di Difesa usando Riflessi e Percezione, ma casi particolari possono implicare combinazioni o limitazioni speciali:

Attaccante:

- Attacchi mentali: questi attacchi non coinvolgono armi fisiche, e in genere sono dovuti a incantesimi o effetti sovranaturali di altro tipo. In questo caso, l'attaccante somma Teoria e Percezione o Teoria e Interazione o Percezione e Interazione, a seconda della tipologia di attacco.
- Attacchi veloci: questi attacchi sfruttano più la velocità che non la forza dell'attaccante. In questo caso, egli somma il doppio del proprio bonus di Riflessi.
- Attacco alla cieca: se l'attaccante non può individuare il suo bersaglio (questo vale solo se il bersaglio è nascosto o invisibile, ma non per condizioni di occultamento), non può utilizzare al meglio le proprie capacità. Per questo, egli deve effettuare una prova combinata di Attacco (abilità di base) e Sensi o Sensi (intuito) (abilità qualificante) contrapposta a una prova combinata di Difesa (abilità di base) e Agilità (abilità qualificante); se fallisce, ovviamente, l'attacco ha termine. In ogni caso, l'attaccante non può sommare il proprio punteggio di Percezione o di Riflessi, a seconda del modo in cui vuole condurre un attacco.
- Attacco con blocco: se l'attaccante è in una situazione tale da non potersi muovere in modo preciso (ad esempio in una situazione di blocco), non può sommare il proprio bonus di Riflessi o di Forza; in certi casi estremi, neanche

l'altro.

Difensore:

- Difesa "cieca:" in alcune situazioni, il difensore non può utilizzare i propri sensi per individuare il proprio attaccante. Per questo, egli deve effettuare una prova combinata di Difesa (abilità di base) e Sensi o Sensi (intuito) (abilità qualificante) contrapposta a una prova combinata di Attacco (abilità di base) e Agilità (abilità qualificante); se fallisce, ovviamente, l'attacco dell'avversario riesce. In ogni caso, il difensore non può sommare il proprio punteggio di Percezione o di Riflessi, e non c'è il raddoppio del bonus rimanente.
- Difesa con blocco: ci sono momenti in cui il difensore non può difendersi tramite il movimento; pertanto, in questi casi non può sommare il proprio punteggio di Riflessi, ma solo quello di Percezione (che non raddoppia).
- Studio dell'avversario: il difensore può tentare di studiare il movimento del proprio avversario (vedi oltre); in questo caso, egli può sommare Riflessi e Teoria, o Forza e Teoria.

Eeguire un attacco

Eeguire un attacco è una azione rapida, intermedia o completa, a seconda della tipologia di attacco portato:

- Attacco semplice: attacchi eseguiti tramite azioni rapide, in genere molto veloci. Questi attacchi sono estremamente semplici; non possono essere portati con armi da fuoco, ma con tutte le armi semplici e senz'armi; si porta solo il danno base dell'arma.
- Attacco singolo: gli attacchi singoli sono portati in genere come azioni intermedie; più complessi e lunghi, possono essere effettuati con tutte le armi.
- Attacco completo: gli attacchi completi sono lunghi e articolati, e sono portati con tutte le armi. A differenza degli attacchi singoli, la routine di attacco completo implica che il personaggio porti a segno nel suo turno più di un singolo attacco.

Ogni arma e tipologia di arma differisce in termini di danno e di azioni eseguibili nelle due tipologie di azione, e questo è specificato nell'apposita sezione (vedi "Armi").

In genere, tutti gli attacchi che possono essere portati con una singola azione, sia essa rapida o intermedia, sono attacchi singoli; non è possibile aggiungere un ulteriore attacco con la medesima arma utilizzando una seconda azione rapida o intermedia.

Difendersi

Difendersi può essere una non-azione o una azione rapida.

Nel primo caso, la difesa è passiva: il personaggio non compie alcun movimento effettivo per evitare il colpo, ma conta sulla sua agilità e sulla sua percezione per fare in modo che il suo avversario non lo colpisca.

Nel secondo caso, la difesa è attiva, e il personaggio effettua un movimento attivo per evitare il colpo o pararlo.

In entrambi i casi, la prova di Difesa è contrapposta a quella dell'Attacco dell'attaccante; la differenza è nel risultato dell'azione di Difesa:

- Difesa passiva: in questo caso, se l'attacco riesce, il personaggio subisce il danno per intero, mentre, se esso fallisce, il personaggio non subisce alcun effetto.
- Difesa con schivata: in questo caso, se l'attacco riesce, il personaggio subisce il danno per intero; se l'attacco fallisce, invece, non subisce danno e può effettuare un passo di 1 metro in

una qualsiasi direzione.

- Difesa con parata: in questo caso, se l'attacco riesce, il personaggio subisce il danno per intero; se l'attacco fallisce, invece, non subisce danno, e può iniziare come azione rapida un contrattacco (vedi oltre).

Colpi perfetti e colpi parziali

Non sempre un attacco riesce perfettamente: alle volte, l'attaccante riesce a colpire solo in parte; alle volte, invece, il colpo riesce in modo fantastico.

Nel primo caso si parla di colpi parziali. Si tratta di attacchi il cui risultato è solo di 3 punti (al massimo) inferiore alla prova di Difesa dell'avversario (ma solo se si tratta di difesa passiva): il danno viene dimezzato.

Nel secondo caso, si parla di colpi perfetti. Si tratta di attacchi il cui risultato è di almeno 3 punti superiore alla prova di Difesa dell'avversario: il danno dell'arma (non i danni addizionali) viene raddoppiato.

Movimenti speciali

In alcuni casi, eseguire azioni particolari in modo combinato può dare origine ad attacchi speciali o a movimenti di difesa speciali.

Attacchi:

- Attacco completo: il personaggio può utilizzare l'intero turno, senza muoversi in alcun modo o eseguire altre azioni che non siano di attacco, per compiere una sequenza di attacco completo. Questi attacchi differiscono a seconda della tipologia di arma utilizzata, e coinvolgere un singolo bersaglio oppure più bersagli adiacenti al personaggio (fino a un massimo di 3 bersagli in totale), che però subiscono (nel caso di armi bianche) solo la metà dei danni. Tutti i bersagli coinvolti devono eseguire la prova di Difesa, e la prova di Attacco deve poter riuscire su tutte.
- Attacco in carica: eseguendo con una azione intermedia e una azione rapida un movimento (che può essere di corsa o di salto o entrambe), e con una azione intermedia immediatamente successiva, il personaggio può attaccare un singolo bersaglio, ottenendo un bonus di +2 alla prova di Attacco per un attacco singolo. Il Narratore può richiedere di effettuare una prova di Agilità per la prova intermedia per il movimento, usando la prova di Difesa del bersaglio come prova contrapposta: in caso di fallimento, egli non può proseguire, e il suo turno cessa.
- Contrattacco: il personaggio può effettuare un contrattacco (non nel suo turno, ma in quello del suo attaccante) se ha deciso di effettuare una difesa con parata; in questo caso, egli, immediatamente dopo la parata riuscita (ossia dopo la prova di Difesa), può effettuare un attacco singolo come azione rapida, seppure con un malus di -2 alla sua prova di Attacco.
- Colpo mirato: il personaggio può colpire un punto preciso sul corpo del suo bersaglio; in questo caso, si applicano le stesse regole relative al colpire oggetti tenuti dal bersaglio, applicando il modificatore di taglia alla prova di Attacco singolo (si possono portare solo attacchi singoli mirati) a seconda delle dimensioni della parte da colpire:
 - o Minuscolo: -10
 - o Piccolo: -5
 - o Medio: +0
 - o Grande: +5
 - o Enorme: +10

In questo caso, il danno è interamente applicato alla singola parte colpita.

Zone adiacenti

Il raggio d'azione di un personaggio è pari alla sua zona di adiacenza, che corrisponde a un metro di

raggio con centro su di esso.

Tutti gli oggetti e gli avversari presenti in questa zona sono suscettibili di essere attaccati con armi bianche o improvvisate o con colpi senz'armi.

Attaccare oggetti

Si possono colpire oggetti, che siano o meno sul corpo di un avversario o nelle sue mani.

Esistono a tal proposito diverse casistiche:

- Oggetto tenuto in mano o sul corpo dell'avversario: il difensore effettua la prova di Difesa in luogo dell'oggetto, su cui si applicano i bonus dovuti alla taglia dello stesso.
- Oggetto a se stante: se l'oggetto è fermo, la prova di Attacco non è più contrapposta, ma assume una Difficoltà relativa alla sua dimensione:
 - o Minuscolo: Ostica
 - o Piccolo: Complessa
 - o Medio: Media
 - o Grande: Semplice
 - o Enorme: Routinaria

Danni

Ovviamente, colpire un bersaglio con un'arma provoca del danno. Nel gioco, il danno apportato dipende dall'arma che si usa, e viene subito dal bersaglio solo se l'attacco riesce totalmente. Alcune armi possono godere di particolari bonus relativi al danno, spesso correlati con la loro funzione e la loro forma.

Si possono attaccare oggetti ed esseri viventi, ed essi subiranno il danno in modo simile (vedi "Durezza").

Se il personaggio indossa armature di qualche tipologia, il danno subito verrà parzialmente negato ("assorbito") dall'armatura, e il personaggio subirà personalmente come Ferite ciò che l'armatura non è stata in grado di assorbire. Il grado di Assorbimento da parte di un'armatura varia da armatura ad armatura.

Attacchi da parte di oggetti

Non sempre ad attaccare è un essere vivente: alcune situazioni (come ad esempio trappole meccaniche) possono includere la possibilità di essere attaccati da oggetti.

Queste situazioni rientrano generalmente in due casistiche: colpi casuali (come frane o crolli improvvisi) e colpi quasi-mirati (come nel caso di meccanismi che colpiscano in punti determinati). Per quanto riguarda i colpi casuali, i personaggi non fanno utilizzo di azioni di Difesa, ma vengono richieste delle prove di Agilità combinate a prove di Sensi per comprendere la direzione di provenienza degli oggetti.

Per quanto riguarda i colpi quasi-mirati, il Narratore ha a disposizione due possibilità: utilizzare prove contrapposte di Attacco (da parte dell'oggetto, che non possiede bonus d'esperienza e di caratteristica, ma può godere di eventuali bonus circostanziali imposti dal Narratore) e Difesa (da parte del personaggio), oppure prove di Agilità da parte del personaggio con Difficoltà imposta dal Narratore a seconda della situazione.

Attaccare più di un singolo bersaglio

In genere, tutto ciò di cui si è parlato fino a questo momento riguarda l'attacco a un singolo avversario; eppure, c'è la possibilità concreta di attaccare più di un singolo bersaglio, in più di un modo:

- Arma singola: con una singola arma, si può attaccare più di un avversario (non più di 3 per round, e tutti ravvicinati entro la zona di adiacenza del personaggio) con una azione di attacco

completo. Il personaggio effettua distintamente gli attacchi di cui necessita, e i suoi avversari effettuano le prove di Difesa in contemporanea. Il primo dei suoi bersagli subisce il danno per intero, gli altri solo dimezzato.

- Due armi: tenendo due armi in due mani, il personaggio può eseguire una routine di attacco completo, colpendo 2 bersagli diversi con le sue due armi; egli effettua una singola prova di Attacco, ma i suoi avversari eseguono ciascuno una prova di Difesa. I danni portati sono quelli della routine di attacco completo.
- Armi da lancio: con un'arma da lancio, in una azione completa, egli può colpire tanti bersagli quanti sono i proiettili che lancia, eseguendo una prova di Attacco distinta per ognuno dei suoi bersagli.

Attaccare con due armi

Avendo a disposizione due mani libere, il personaggio può impugnare un'arma in ogni mano. In questa condizione, egli può portare un attacco singolo con ogni arma a turno, se la tipologia di azione utilizzabile per gli attacchi singoli lo permette.

Attacco sott'acqua

Muoversi e attaccare sott'acqua è più complesso che farlo sulla terraferma. In questa condizione, il personaggio viene considerato in condizione di blocco maggiore, e subisce un malus di -3 alle prove di Attacco.

Disarmare un avversario

E' possibile disarmare un avversario, senza dargli la possibilità di utilizzare le proprie armi. Per farlo, il combattente deve effettuare una prova combinata di Attacco (abilità di base) e Costituzione o Agilità (abilità qualificanti), contrapposti a una prova di Attacco (abilità di base) e Difesa, o Agilità, o Costituzione (abilità qualificanti); la diversità di abilità utilizzabili per i giocatori è basata sulla loro volontà: a seconda del modo in cui intendono evitare di essere disarmati, o del modo in cui vogliono disarmare, hanno la possibilità di scegliere le abilità qualificanti che ritengono più appropriate.

Se la prova di disarmare riesce, il personaggio disarmato perde la presa sulla propria arma, che cade entro un metro da lui.

Manovre diversive

I personaggi possono eseguire azioni diversive durante i combattimenti, sia per difendersi che per attaccare.

Ciò può essere effettuato con prove combinate di Attacco (abilità di base) e Furtività (abilità qualificante), o con Difesa (abilità di base) e Furtività (abilità qualificante), contrapposte alle prove di Difesa (abilità di base) e Sensi (abilità qualificante) o Attacco (abilità di base) e Sensi (abilità qualificante).

Se la prova riesce, il personaggio non attacca durante il round, ma si muove in modo tale da confondere il suo bersaglio, che viene privato dei suoi bonus di T, P o I alla prova di Difesa nel turno successivo; se la prova viene effettuata in difesa, i suoi movimenti confondono l'aggressore e ne deviano l'attacco, che fallisce e non porta danno.

Impugnare armi con due mani

In generale, le armi possono essere definite come a una o a due mani. Le prime sono sufficientemente leggere da essere agevolmente impugnate con una sola mano. Le seconde devono essere tenute con due mani, perché troppo pesanti o ingombranti per

farlo con una sola.

Le armi a una mano (e alcune altre che possono essere tenute in entrambe i modi) possono però essere anche impugnate con due mani: in questo caso, il bonus della F raddoppia.

Bloccare un avversario

Il personaggio può utilizzare la propria fisicità per trattenere e bloccare gli avversari od oggetti, e aggrapparsi ad essi. Egli deve utilizzare l'abilità specializzata Costituzione (bloccare). attraverso una prova di Costituzione (bloccare) contrapposta a una di Sopravvivenza o Sopravvivenza (fuga) del proprio avversario (o a Difficoltà Complessa se si tratta di oggetti); se riesce, il suo avversario è considerato paralizzato; la prova va effettuata ogni round.

Mentre il suo avversario è paralizzato, il personaggio può infliggere danni all'avversario con le proprie armi a una mano o senz'armi, ma senza bonus di Forza, e solo con attacchi singoli.

Dimensioni e taglia

Ogni oggetto e ogni personaggio ha una sua propria dimensione, indipendente da peso e materiale.

La taglia dell'oggetto influenza diversi fattori: zona di adiacenza, spazio occupato, Ferite e Durezza massimi, facilità di difesa e di attacco...

Le diverse taglie

Le varie taglie che il gioco comprende sono Minuscolo, Piccolo, Medio, Grande ed Enorme. Per facilitare la comprensione delle dimensioni delle diverse taglie, viene presentato un elenco di esempi di oggetti corrispondenti:

- Minuscolo: un occhio, un piede, una mano, una testa umana, un gatto, un cane di pochi mesi. Il peso di questi oggetti va da pochi grammi a pochi chili, e la loro altezza non supera i 30-40 cm.
- Piccolo: un cane di dimensioni medio-piccole, un cuscino, un monitor da 14" a 20", una spada corta, una faretra, un bambino di 8 anni. Il peso di questi oggetti va da qualche chilo a venti chili circa, e la loro altezza non supera il metro circa.
- Medio: un umano adulto, una spada lunga, una poltrona, un cane di taglia grande, una leonessa, una tigre. Il peso di questi oggetti non supera i 100-120 kg, e la loro altezza non supera i due metri.
- Grande: un uomo più alto di 210 cm, una libreria, una statua in marmo, una citycar, un letto a baldacchino. Il peso di questi oggetti non supera i 500-750 Kg, e la loro altezza o lunghezza non supera i 4 metri.
- Enorme: il David di Michelangelo, un ciclope, il Partenone, un condominio. Il peso di questi oggetti va da 700 Kg a... infinito, così come la loro altezza massima.

Zona di adiacenza e spazio occupato

Ovviamente, oggetti e personaggi di dimensioni diverse da quelle medie occupano spazi diversi, e vi corrispondono zone di adiacenza differenti, secondo la tabella sottostante.

Taglia	Zona di adiacenza	Spazio massimo occupato (alt. X lungh. X largh.)
Minuscolo	25 cm	30 cm x 30 cm x 30 cm
Piccolo	50 cm	100 cm x 100 cm x 100 cm
Medio	1 metro	200 cm x 100 cm x 100 cm
Grande	2 metri	300 cm x 500 cm x 300 cm
Enorme	5 metri e oltre	Ad libitum

Attacco e Difesa

A seconda della sua taglia, colpire un oggetto ha una difficoltà diversa per un attaccante:

Taglia	Bonus all'Attacco
Minuscolo	-6
Piccolo	-3
Medio	+0
Grande	+3
Enorme	+6

Movimento

Solo le statue sono immobili; tutti, nel mondo, sono in grado di muoversi, compresi i personaggi del gioco.

I personaggi hanno la capacità di muoversi, e questo viene indicato, nel gioco, dalla loro velocità di movimento. La velocità di movimento dipende dal tipo di movimento che stanno effettuando, ed è espressa in m/round, calcolando sempre che un round ha una durata di 5 secondi.

Cammino

Tutti i personaggi in cammino proseguono a una velocità di 7 metri per round. Compiere un passo è una azione rapida, ma di solito non richiede prove. La velocità di cammino è la velocità di base, che viene modificata da particolari tipologie di movimento.

Marcia.

I personaggi in marcia si muovono camminando, ma con una velocità di 10 m/r. Marciare è una azione prolungata, la cui prova ha una Difficoltà dipendente dalla lunghezza percorsa in marcia:

Distanza (lunghezza)	Difficoltà
1 km	Semplice
2-3 km	Media
3-4 km	Complessa
4-6 km	Ostica
6-8 km	Ardua

La prova va effettuata ogni km percorso e al termine della marcia stessa; ogni fallimento provoca 3 danni alla Vitalità.

Corsa

Il personaggio può effettuare degli scatti di corsa come azioni rapide, percorrendo 5 metri per ogni scatto (di 1 secondo); come azione intermedia, può correre per 10 metri; usando due azioni intermedie consecutive, può correre per una distanza doppia. Ogni personaggio può correre per un numero di round pari alla metà (arrotondato per difetto) del proprio punteggio di Vigore; correre oltre questo limite richiede una prova di Costituzione ogni round con Difficoltà dipendente dalla distanza percorsa:

Distanza (lunghezza)	Difficoltà
3 m	Routine
4-8 m	Semplice
8-12 m	Media
12-20 m	Complessa
20-50 m	Ostica
50-100 m	Ardua

Se la prova fallisce, il personaggio dimezza la propria velocità e perde 5 punti di Vitalità. Viene ripetuta al termine della corsa: se riesce, assume un solo livello di

stanchezza (ulteriore a quello eventualmente già posseduto); se fallisce, ne assume due (ma comunque mai oltre l'esaustione: un personaggio esausto non può correre).

Salto

Saltare è una azione che si può effettuare tramite prove di Agilità a Difficoltà variabile.

La Difficoltà dipende da due fattori: distanza (in alto e in lungo) e possibilità di saltare da fermo o con rincorsa.

Distanza (lunghezza)	Difficoltà
1 m	Semplice
2-3 m	Media
3-4 m	Complessa
4-6 m	Ostica
6-8 m	Ardua

Distanza (Altezza)	Difficoltà
0,3 m	Semplice
0,3-0,5 m	Media
0,5-1 m	Complessa
1-1,5 m	Ostica
1,5-2 m	Ardua

I salti possono combinare altezza e lunghezza. Durante un salto in lungo si può raggiungere una altezza massima (a metà del percorso fatto in salto) pari alla metà della lunghezza del salto. Durante un salto in alto si può percorrere una distanza massima pari alla metà dell'altezza del salto.

Si può aggiungere una dimensione al salto (altezza nel caso del salto in lungo e lunghezza nel caso del salto in alto) aumentando di un grado ogni metro nella nuova direzione la Difficoltà.

Distanza di rincorsa (lunghezza)	Difficoltà
0 m (fermo)	Due gradi in più
1/4 del salto	Un grado in meno
1/3 del salto	Un grado in meno
1/2 del salto	Due gradi in meno

Saltare da fermo è una azione rapida per salti di lunghezza non superiore a 1,5 m. Salti di lunghezza superiore sono azioni intermedie. Salti con rincorsa sono azioni intermedie per lunghezze di salto non superiori a 1,5-2 m. Salti con rincorsa comprendono 2 azioni intermedie per lunghezze di salto superiori. Fanno eccezione i movimenti di carica in salto.

Cadere

Cadere non è propriamente né un movimento né una azione; esistono due tipologie di cadute: la caduta libera e la caduta volontaria.

Si parla di caduta libera quando il personaggio (o un oggetto) cade involontariamente.

Questa non è una azione. In caduta libera, un soggetto accumula energia cinetica tale da provocare 2 danni ogni 3 metri di caduta; se il soggetto cade su un qualche bersaglio (ad esempio un personaggio) provoca su di questo tanti danni quanti ne ha subito esso stesso. Scudi e armature non possono ammortizzare questi danni, ma eventuali superfici morbide o liquide dimezzano i danni da caduta se questa non è stata superiore ai 12 m. Solo soggetti con peso superiore ad 1 etto possono provocare danni.

Si parla di caduta volontaria quando il soggetto cade volontariamente. Iniziare la caduta volontaria è una azione rapida (con Difficoltà Routinaria), e in ogni momento il soggetto ha un limitato controllo sulla propria velocità di caduta, compiendo una prova di Agilità (come azione rapida) per contenere i danni all'atterraggio. La Difficoltà della prova è pari alla distanza percorsa in caduta:

Distanza (Altezza)	Difficoltà
1 m	Routine
2 m	Semplice
3-4 m	Media
4-6 m	Complessa
6-8 m	Ostica
Da 8 m	Ardua

Questa prova va effettuata immediatamente dopo aver iniziato la caduta volontaria e va ripetuta all'atterraggio se non è inizialmente fallita: solo se riesce entrambe le volte può riuscire a dimezzare i danni provocati.

Una caduta libera può divenire volontaria se il soggetto lo desidera.

Se a cadere è un oggetto, i danni provocati su eventuali bersagli sotto di esso dipendono dal materiale di cui era composto, aggiungendo la metà della Durezza ai danni da caduta.

Volo

I personaggi in volo si muovono alla velocità di 8 metri per round.

Volare è una azione prolungata, la cui prova ha una Difficoltà dipendente dalla lunghezza percorsa:

Distanza (lunghezza)	Difficoltà
1 km	Semplice
2-3 km	Media
3-4 km	Complessa
4-6 km	Ostica
6-8 km	Ardua

La prova va effettuata ogni km percorso e al termine del volo stesso; ogni fallimento provoca 4 danni alla Vitalità.

Se, durante il volo, un personaggio o un soggetto impattano contro un bersaglio di qualche tipo, provocano e subiscono danno come se fossero caduti a una velocità pari alla distanza percorsa negli ultimi 4 secondi.

Cambiare direzione in volo è una azione rapida, definita "virata." L'ampiezza della Virata dipende dal punteggio di R del soggetto, ed è pari a:

Punteggio (R)	Raggio di virata (m)
1	14
2	7
3	4,5
4	3,5
5	3
6	2,5
7	2
8	1,5
9	1,5
10	1,5

Nuoto

I personaggi in nuoto si muovono alla velocità di 5 metri per round.

Nuotare è una azione prolungata, la cui prova ha una Difficoltà dipendente dalla lunghezza percorsa:

Distanza (lunghezza)	Difficoltà
100 m	Semplice
200-300 m	Media
300-500 m	Complessa
500-1000 m	Ostica
Da 1000 m	Ardua

La prova va effettuata ogni 100 m percorsi e al termine del nuoto stesso; ogni fallimento provoca 6 danni alla Vitalità.

Per non affondare, un personaggio può effettuare una prova di Agilità con Difficoltà proporzionale alla propria stanchezza:

Stato	Difficoltà
Normale	Routinaria (non-azione)
Affaticato	Semplice (azione rapida)
Stanco	Complessa (azione intermedia)
Esausto	Ostica (2 azioni intermedie)

Scalata

Scalare è un movimento particolare che richiede una azione intermedia. La velocità di scalata di base è di 4 metri per round.

Scalare richiede una prova di Agilità, come azione rapida per salire di 1 m, come azione intermedia per muoversi fino a 4 metri, come azione completa per muoversi di 8 metri.

La Difficoltà di scalata è proporzionale alla pendenza della superficie da scalare.

Pendenza	Difficoltà
Bassa	Routinaria (non-azione)
Media	Semplice (azione rapida)
Marcata	Media (azione intermedia)
Verticale	Complessa (2 azioni intermedie)
Negativa	Ardua

La conformazione della superficie modifica la Difficoltà:

Superficie	Difficoltà
Scabrosa	Non modificata
Liscia	Due gradi in più
Senza appigli	Due gradi in più
Pochi appigli	Non modificata
Molti appigli	Un grado in meno

Prove di Scalata possono essere effettuate per evitare di scivolare da superfici inclinate, con la medesima Difficoltà. “Atterrare” dopo essere scivolati infligge un danno pari a un quarto di quello che si sarebbe ottenuto cadendo da una pari altezza.

Nascondersi

Nascondersi è una azione intermedia o rapida, a seconda della facilità nel farlo. Per nascondersi, un personaggio deve effettuare una prova di Furtività o Furtività (nascondersi) con Difficoltà Media. Alcuni fattori possono modificare questa prova:

Condizioni	Difficoltà
Zona d'ombra	Un grado in meno
Materiali utilizzabili	Un grado in meno
Rifugi	Due gradi in meno
Spazi ristretti	Un grado in più
In piena luce	Due gradi in più
In folla	Due gradi in più
In solitaria	Due gradi in meno
Ostacoli alla visione	Un grado in meno
In fretta	Due gradi in più

Tipologia d'azione	Difficoltà
Azione rapida	Un grado in più
Azione intermedia	Non modificata
Azione completa	Un grado in meno

La prova in Furtività è a Difficoltà fissa se nessuno sta attivamente osservando o cercando il personaggio, ma diviene una prova da effettuare in contrapposizione a una prova di Sensi generale o specializzata nel caso in cui qualcuno stia effettivamente cercando od osservando il personaggio.

In qualunque caso, il fallimento della prova comporta la visibilità del personaggio.

Nascondere oggetti

Un personaggio può nascondere oggetti tramite prove di Furtività o di Furtività (nascondere), con Difficoltà Media. Alcuni fattori possono modificare questa prova:

Dimensioni dell'oggetto	Difficoltà
Minuscolo	Un grado in meno
Piccolo	Non modificata
Medio	Un grado in più
Grande	Due gradi in più

Enorme	Tre gradi in più
Situazione	Difficoltà
Abiti ampi	Un grado in meno
Tasche	Un grado in meno
Oggetto pieghevole	Un grado in meno
Tipologia d'azione	Difficoltà
Azione rapida	Un grado in più
Azione intermedia	Non modificata
Azione completa	Un grado in meno

La prova in Furtività è a Difficoltà fissa se nessuno sta attivamente osservando o cercando il personaggio, ma diviene una prova da effettuare in contrapposizione a una prova di Sensi generale o specializzata nel caso in cui qualcuno stia effettivamente cercando od osservando il personaggio.

In qualunque caso, il fallimento della prova comporta la visibilità del movimento del personaggio.

Movimento silenzioso

Il movimento silenzioso è un movimento effettuato senza far rumore. In questo caso, incrementa la Difficoltà delle prove a seconda della natura del terreno e della velocità di movimento:

Substrato	Difficoltà
Solido (cemento, pietra)	Un grado in più
Soffice (erba, materasso)	Non modificata
Compatto (neve, sabbia compatta)	Un grado in più
Umido (pozzanghere)	Due gradi in più
Molle (fangh, neve semi-sciolta)	Un grado in più
Scabroso (ghiaia, sabbia)	Due gradi in più
Movimento	Difficoltà
Veloce	Due gradi in più
Normale	Un grado in più
Rallentato	Non modificata

Stati del personaggio

Per permettere al Narratore di gestire al meglio la situazione, senza doversi destreggiare continuamente fra bonus, malus e condizioni particolari, ogni personaggio può rientrare in varie condizioni specifiche, che riassumono una serie di bonus e malus, facilmente riconducibili e sovrapponibili fra di esse.

Condizioni psicofisiche

Ogni volta che il personaggio subisce danni o si stanca, il suo punteggio di Vitalità diminuisce, e cambia la sua condizione psicofisica.

Vitalità	Condizione
Completa	Normale
3/4 del totale	Affaticato
1/2 del totale	Stanco
1/4 del totale	Esausto

- **Affaticato:** un personaggio affaticato si muove con difficoltà, subendo un malus di -2 a tutte le prove.
- **Stanco:** un personaggio stanco ha bisogno di riposo, subendo un malus di -6 a tutte le prove.
- **Esausto:** un personaggio affaticato ha una gran necessità di riposarsi immediatamente, subendo un malus di - a tutte le prove.

Per evitare condizioni di stanchezza, egli deve effettuare una prova di Costituzione (Media) ogni minuto successivo a quello in cui ha raggiunto il limite di Vitalità per una certa condizione, con Difficoltà crescente di un grado al minuto.

Ripristino delle condizioni

Affinché il personaggio torni alle sue condizioni pristinе, deve potersi riposare. Nel gioco esistono tre tipologie di riposo:

- **Riposo breve:** il personaggio cessa le sue attività per qualche minuto. Questo gli permette di recuperare fiato, e ottiene in questo modo la metà del suo punteggio di Vigore alla vitalità.
- **Riposo medio:** se se lo può permettere, il personaggio può fisicamente fermarsi a riposare per più tempo, magari mangiando, sedendosi o sdraiandosi; questo riposo è più lungo del precedente, anche per alcune ore, e gli permette di recuperare un punteggio di Vitalità pari al suo punteggio di Vigore.
- **Riposo prolungato:** il riposo prolungato è la forma di riposo più completa, che dura fra le 6 e le 10 ore, in cui il personaggio non fa altro che dormire. In questo modo, può recuperare totalmente la sua Vitalità e guarire un numero di Ferite pari alla metà del suo Vigore.

Curare Ferite

Curare le proprie ferite non è così semplice come si pensa. Il personaggio, in generale, può curare 1 Ferita al giorno, se non effettua attività particolari, ma solo cure specifiche possono aiutarlo a guarire da ferite più importanti.

Altre condizioni

- **Bloccato:** in alcune situazioni, i movimenti del personaggio sono in qualche

modo rallentati o bloccati, ad esempio da neve, fango, catene o pesi di vario tipo. Esistono quattro tipologie di condizioni di blocco:

- Blocco minimo: condizioni di blocco minimo si hanno quando il personaggio è, ad esempio, immerso in fango o neve fino alle caviglie, o legato in modo relativamente lasso. In questi casi, il suo punteggio di Riflessi si abbassa di 1 punto, e ogni movimento che richieda una prova di Agilità è più difficile di un grado. Perde 1 metro di velocità per round.
- Blocco parziale: condizioni di blocco parziale si hanno quando il personaggio è, ad esempio, immerso in fango o neve fino alle ginocchia, o legato in modo relativamente stretto. In questi casi, il suo punteggio di Riflessi si abbassa di 2 punti, e ogni movimento che richieda una prova di Agilità è più difficile di due gradi. Perde 2 metri di velocità per round.
- Blocco maggiore: condizioni di blocco maggiore si hanno quando il personaggio è, ad esempio, immerso in fango o neve fino al bacino, o legato in modo stretto. In questi casi, il suo punteggio di Riflessi si abbassa di 3 punti, e ogni movimento che richieda una prova di Agilità è più difficile di 3 gradi. La velocità di movimento è dimezzata. Perde 3 metri di velocità per round.
- Blocco completo: condizioni di blocco completo si hanno quando il personaggio è, ad esempio, immerso in fango o neve fino al collo, o legato in modo molto stretto. In questi casi, il suo punteggio di Riflessi si abbassa di 4 punti, e ogni movimento che richieda una prova di Agilità è più difficile di 4 gradi. La velocità di movimento è ridotta a un quarto. Perde 4 metri di velocità per round.
- Paralizzato: condizioni particolari possono rendere il personaggio completamente impossibilitato a muoversi. Un personaggio paralizzato non può compiere azioni di movimento di alcun tipo. Nel caso in cui dovesse compiere azioni simili, non può sommare il suo bonus di Riflessi, Forza e Vigore.
- Morente: quando il punteggio di Ferite accumulato è pari al punteggio massimo -1, il personaggio è morente; in questa condizione, egli è stremato (vedi oltre), ogni azione fallita ha il 10% di possibilità di far cadere il personaggio in stato di incoscienza (vedi oltre); ogni minuto passato senza cure di alcun tipo ha una probabilità del 10% cumulativa (10% durante il primo minuto, 20% durante il secondo, 30% durante il terzo e così via) di far giungere il punteggio di Ferite al punteggio massimo, provocando la morte del personaggio.
- Stremato: un personaggio è stremato se raggiunge un punteggio di Vitalità pari ad 1. In questa condizione, ogni non-azione è azione rapida, ogni azione rapida è azione intermedia, ogni azione intermedia è azione completa e ogni azione completa richiede 2 round. Non può sostenere azioni prolungate, e la Difficoltà minima delle sue azioni è Ostica. A tutto questo si aggiungono le normali condizioni di esaurimento.
- Assordato/accecato/privato di un senso: il personaggio non può effettuare prove specifiche di Sensi relative al senso di cui è privato, e subisce un malus di -4 alle prove generiche di Sensi e a quelle specializzate che coinvolgono il senso di cui è privo. In particolare, per un personaggio accecato tutti i suoi avversari risultano essere nascosti, mentre un personaggio privato del senso

del tatto non può effettuare prove di Agilità, poiché non è in grado di coordinare i propri movimenti.

- Occultato: un personaggio può utilizzare ostacoli o altri personaggi per nascondersi agli occhi degli osservatori, o per rendere comunque più difficoltosa la sua individuazione in vario modo:
 - Occultamento parziale: un personaggio occultato parzialmente è un personaggio che è ancora in parte visibile, in quanto l'ostacolo dietro cui si nasconde non lo copre del tutto.
 - Occultamento totale: il personaggio è totalmente nascosto dietro il suo ostacolo.
 - Nascosto: un personaggio nascosto è un personaggio completamente occultato, ma, a differenza dei personaggi occultati, i suoi avversari non possono individuare la sua presenza.

I personaggi occultati godono di bonus specifici per non essere colpiti e individuati:

Occultamento	Personaggio	Avversari
Parziale	+4 Difesa	-4 Sensi (vista)
Totale	+6 Difesa	-6 Sensi (vista)
Nascosto	+12 Difesa	-12 Sensi (vista)

Stati mentali

Effetti speciali possono modificare anche le condizioni mentali del personaggio, portandolo a stati alterati.

- Nauesato: un personaggio nauseato è un personaggio che fatica a mantenere la propria coerenza a causa di particolari effetti, come odori forti, movimenti particolari, scene sconvolgenti o altro; in presenza di queste condizioni, il personaggio subisce un malus di -2 a tutte le prove. Per non assumere la condizione, e per ripristinare in seguito le proprie condizioni originarie, il personaggio può effettuare una prova di Costituzione o Forza di Volontà ogni round con Difficoltà Media.
- Incosciente: un personaggio in stato di totale incoscienza è incapace di effettuare azioni. Per non assumere la condizione, e per ripristinare in seguito le proprie condizioni originarie, il personaggio può effettuare una prova di Costituzione o Forza di Volontà ogni round con Difficoltà Complessa.
- Stordito: un personaggio stordito fatica ad agire e a muoversi in modo sensato; può farfugliare, muoversi in modo confuso, o scambiare alleati per avversari; subisce un malus di -3 a tutte le prove. Per non assumere la condizione, e per ripristinare in seguito le proprie condizioni originarie, il personaggio può effettuare una prova di Costituzione ogni round con Difficoltà Complessa.
- Spaventato: certe situazioni possono risultare spaventose per il personaggio, che, in queste condizioni, subisce un malus di -2 a tutte le prove; per non fuggire e continuare con ciò che sta facendo, ogni round può effettuare una prova di Forza di Volontà (Complessa). Per non assumere la condizione, e per ripristinare in seguito le proprie condizioni originarie, il personaggio può

- effettuare una prova di Forza di Volontà ogni round con Difficoltà Complessa.
- Terrorizzato: certe situazioni possono risultare ancor più terrificanti per il personaggio, che, in queste condizioni, subisce un malus di -4 a tutte le prove; per non fuggire e continuare con ciò che sta facendo, ogni round può effettuare una prova di Forza di Volontà (Ostica). Per non assumere la condizione, e per ripristinare in seguito le proprie condizioni originarie, il personaggio può effettuare una prova di Forza di Volontà ogni round con Difficoltà Ostica.

Equipaggiamento

E' chiaro che nessun personaggio affronterebbe mai il mondo esterno senza l'ausilio di alcuni strumenti necessari alla propria sopravvivenza. Ogni personaggio ha la possibilità di ottenere un certo equipaggiamento, distinto fra risorse (oggetti di vario tipo), moneta, armi e armature.

Capacità di trasporto

Non tutti i personaggi possono trasportare la stessa quantità di oggetti. La capacità di trasportare oggetti è definita tramite la somma dei punteggi di F e V.

Questo punteggio viene definito "Capacità di carico," e permette di indicare quanto peso il personaggio può portare con sé (compreso il peso di scudi, armi e armature).

A ogni punteggio di Capacità di carico corrisponde un peso specifico che può essere trasportato. Esistono tre categorie di carico, definite dalla quantità di peso trasportato dal personaggio:

- Carico leggero.
- Carico medio.
- Carico pesante.

Punteggio di Capacità di carico	Carico leggero in Kg	Carico medio in Kg	Carico pesante in Kg
2	1,5	3	5
3	2	4	7
4	2,5	5	9
5	3	6	11
6	3,5	7	13
7	4	8	15
8	4,5	9	17
9	5	10	19
10	5,5	11	21
11	6	12	23
12	6,5	13	25
13	7	14	27
14	7,5	15	29
15	8	16	31
16	8,5	17	33
17	9	18	35
18	9,5	19	37
19	10	20	39
20	10,5	21	41

Conseguenze del carico

Diverse quantità di peso, e quindi carichi diversi sul personaggio, impongono delle condizioni diverse sui personaggi, poiché il peso su di esso rende più difficili i movimenti:

- Carico leggero: -2 punti di Riflessi e a tutte le prove di Agilità, Furtività e Costituzione.

- Carico medio: -3 punti di Riflessi e a tutte le prove di Agilità, Furtività e Costituzione. -1 metro al secondo di velocità.
- Carico pesante: -4 punti di Riflessi e a tutte le prove di Agilità, Furtività e Costituzione. -2 metri al secondo di velocità.

Slot

Alcuni oggetti devono essere portati sul corpo del personaggio, come elmi, corone, occhiali, collane, bracciali e quant'altro. Per calcolare lo spazio occupato da questi oggetti, a ogni porzione del corpo che può essere usata per indossare oggetti vengono assegnati degli slot, ossia degli spazi che possono essere occupati dagli oggetti.

A ogni parte del corpo competono diversi slot:

- Testa: 2 slot;
- Collo: 3 slot;
- Spalle: 3 slot;
- Torace: 2 slot;
- Braccio: 1 slot;
- Avambraccio: 2 slot;
- Mano: 1 slot;
- Dita: 3 slot;
- Vita: 2 slot;
- Addome: 2 slot;
- Gamba: 1 slot;
- Tibia: 2 slot;
- Piede: 2 slot.

Ogni slot può essere occupato da un singolo oggetto, e un singolo oggetto può occupare uno slot su più parti del corpo. Ad esempio, uno stivale occupa uno slot per il piede e uno per la tibia, mentre un braccialetto un singolo slot per l'avambraccio; un elmo e una maschera possono occupare (se non sono entrambi troppo ingombranti) entrambi gli slot della testa, mentre un'armatura può arrivare ad occupare spalle, torace, addome e vita.

Alcuni oggetti possono essere presenti contemporaneamente nella stessa porzione: ad esempio, si può indossare un'armatura sopra un abito, occupando quindi 2 slot della stessa porzione del corpo.

Più braccia o più gambe

Disporre di un numero insolito di arti ha delle conseguenze importanti: a prescindere dall'estetica, più gambe o più braccia consentono di utilizzare un numero aggiuntivo di slot, nonché di impugnare un numero aggiuntivo di oggetti come armi e scudi.

Armature

Le armature sono degli oggetti che possono essere indossati dai personaggi, il cui scopo è di limitare i danni subiti.

Ogni armatura occupa determinati slot sul corpo del personaggio, e, in base alla sua conformazione e alla natura del materiale di cui è composta, possiede un determinato punteggio di Assorbimento: l'Assorbimento indica quanti punti di danno vengono sottratti dall'armatura dai danni subiti dal personaggio. Ad esempio, se un personaggio con indosso un'armatura con Assorbimento 5 subisce 6 danni da un'arma, solo 1 di questi si tradurrà in una Ferita, mentre gli altri 5 verranno "parati"

dall'armatura. Questo si applica a ogni attacco portato contro il personaggio in armatura.

L'Assorbimento determina inoltre quanti danni l'armatura dovrà subire prima di essere danneggiata essa stessa: essendo un'oggetto, l'armatura possiede un proprio punteggio di Durezza; a differenza di altri oggetti, però, l'armatura è concepita per resistere ai danni, e quindi, prima di essere danneggiata, dovrà subire una certa entità di danni.

In generale, ogni armatura subisce 1 punto di danno alla Durezza quando assorbe 10 volte i danni determinati dal suo Assorbimento. Ad esempio, un'armatura con Assorbimento 3 subirà 1 danno alla Durezza ogni 30 punti di danni assorbiti; questi punti vengono calcolati in modo cumulativo: i punti assorbiti vengono da tutti gli attacchi portati, fino alla completa distruzione dell'armatura stessa. Se, ad esempio, durante un combattimento, il personaggio sarà stato oggetto di attacchi per un totale di 78 danni, la stessa armatura avrà subito 2 danni, e il personaggio solo 18 ($78-30=48$; $48-30=18$; $30+30=60$; $60/30=2$).

Di solito, le armature si deteriorano con il tempo e i danni subiti; in genere, esse perdono 1 punto di Assorbimento ogni volta che subiscono un numero di danni alla Durezza pari a 3 volte il loro Assorbimento. Un'armatura con Assorbimento 4, per esempio, dovrà assorbire 40 danni prima di subire 1 punto di danno alla Durezza, e dovrà subire 12 danni alla Durezza per perdere 1 punto di Assorbimento.

Esistono 3 grandi categorie di armature:

- Armature semplici: in genere si tratta di armature di materiali leggeri, che coprono solo il torace o il torso.
- Armature parziali: oltre al torso, le armature parziali coprono anche una parte di gambe e braccia.
- Armature complete: queste armature coprono l'intero corpo del personaggio.

Queste poi si suddividono, a seconda del materiale e del peso, in armature leggere, medie e pesanti.

- Assorbimento: l'Assorbimento indica quanti punti di danno vengono sottratti dall'armatura durante un attacco.
- Porzione e slot: ogni armatura copre una certa porzione del corpo del personaggio, variabile a seconda della tipologia di armatura.
- Soglia: la soglia indica la quantità di punti che l'armatura deve assorbire prima di subire un punto di danno alla Durezza.
- Perdita: la Perdita indica quanti punti di danno alla Durezza l'armatura deve subire per perdere 1 punto di assorbimento.
- Durezza: indica la quantità di danni che l'armatura può subire al massimo.
- Ingombro: il peso e la forma di un'armatura diminuiscono l'agilità del personaggio, e ciò è indicato tramite varie forme di blocco imposte dall'armatura stessa.

Armature

Armature semplici	Assorbimento	Porzione e slot	Soglia	Perdita	Durezza	Ingombro
<i>Leggere</i>						
Cuoio	1	1 (torace) + 1 (addome) + 1 (vita)	10	3	10	Nessuno

<i>Medie</i>					
Cotta di maglia <i>Pesanti</i>	2	1 (torace) + 1 (addome) + 1 (vita)	20	6	25 Nessuno
Placche Armature parziali <i>Leggere</i>	4	1 (torace) + 1 (addome) + 1 (vita)	40	12	40 Blocco minimo
Cuoio <i>Medie</i>	3	1 (spalle) + 1 (torace) + 1 (addome) + 1 (vita) + 1 (2 gambe) +1 (2 braccia)	30	9	21 Nessuno
Scaglie <i>Pesanti</i>	4	1 (spalle) + 1 (torace) + 1 (addome) + 1 (vita) + 1 (2 gambe) +1 (2 braccia)	40	12	36 Blocco minimo
Piastre Armature complete <i>Leggere</i>	6	1 (spalle) + 1 (torace) + 1 (addome) + 1 (vita) + 1 (2 gambe) +1 (2 braccia)	60	18	52 Blocco parziale
Cuoio <i>Medie</i>	5	1 (tutte)	50	15	32 Blocco minimo
Placche <i>Pesanti</i>	10	1 (tutte)	100	30	56 Blocco parziale
Piastre	15	1 (tutte)	150	45	92 Blocco maggiore

Armi

Le armi rappresentano ciò che i personaggi possono utilizzare per attaccare i propri avversari.

Esse sono suddivise in 5 grandi categorie:

- **Armi da mischia:** le armi da mischia sono quelle armi, come pugnali, spade, mazze e altro, che sono concepite per il combattimento corpo a corpo, e di solito sono utilizzate a distanza ravvicinata.
- **Armi improvvisate:** le armi improvvisate rappresentano degli oggetti che, sebbene normalmente abbiano funzione pacifica, possono essere utilizzati per danneggiare degli avversari, come bottiglie, bastoni e sedie.

- Armi da lancio: le armi da lancio rappresentano quelle armi appositamente concepite per poter combattere a distanza, come archi e frecce.
- Armi da fuoco: più moderne delle altre, le armi da fuoco fanno uso di polvere da sparo e altri simili mezzi per lanciare proiettili più pericolosi e dannosi di quelli delle armi da lancio, come pistole e cannoni.
- Senz'armi: si può anche decidere di combattere a mani nude.

A loro volta, le varie categorie di armi (tranne l'ultima) sono suddivisibili in armi semplici, medie e pesanti, a seconda delle loro dimensioni e della loro potenza.

- **Danno:** questa voce viene utilizzata per calcolare quanti punti di danno apportano le varie armi. Ciò non tiene conto della tipologia di attacco con cui le si utilizza.
- **Gittata:** la gittata rappresenta la distanza massima che queste armi possono raggiungere se lanciate. In rapporto a questo fattore esistono tre tipologie di armi: quelle appositamente progettate per essere lanciate (le armi da lancio), quelle che possono essere lanciate (come alcune piccole armi da mischia o improvvisate) e quelle che non sono assolutamente concepite per il lancio (che però, in particolarissime condizioni, sono lanciabili, e pertanto considerate come armi improvvisate con scarsa gittata). Tutte le armi che possono essere lanciate possiedono una gittata di base e un incremento di gittata, che rappresenta una distanza straordinaria a cui possono essere lanciate. Questa distanza può essere aggiunta, ma per ogni incremento di gittata acquisito il personaggio ha un malus di -2 alla prova di Attacco corrispondente.
- **Mani:** ogni arma impugnata occupa una o entrambe le mani del personaggio. Questo è importante, perché permette l'utilizzo di altre armi o di scudi, per cui si rivela necessaria una seconda mano libera.
- **Attacco singolo:** con l'attacco singolo, il personaggio effettua un solo attacco contro il suo avversario, a cui somma (se usa armi da mischia) la metà del bonus di Forza; accanto al danno complessivo è definita anche la tipologia di azione richiesta per effettuare l'attacco.
- **Attacco completo:** con l'attacco completo, il personaggio effettua una serie di attacchi contro il suo avversario, i cui danni sono calcolati raddoppiando, triplicando o altro il danno di base dell'arma più il punteggio di Forza (a volte dimezzato); accanto al danno complessivo è definita anche la tipologia di azione richiesta per effettuare l'attacco.
- **Speciale:** alcune armi hanno effetti secondari speciali, che hanno luogo nel momento in cui si porta l'attacco.

Armi

Armi da mischia <i>Semplici</i>	Danno	Gittata	Mani	Attacco singolo	Attacco completo	Speciale
Pugnale	1	2 m (opt)	1	1 + 1/2 F (1 rap.)	2x(1 + F) (1 interm.)	
Spada <i>Media</i>	3	-	1	3 + 1/2 F (1 rap.)	2x(3 + F) (2 interm.)	
Mazza	3	-	1	3 + 1/2 F (1 rap.)	3x(3 + 1/2 F)	

				interm.)	F) (2 interm.)
				4 + 1/2 F (1 interm.)	2x(4 + 1/2 F) (2 interm.)
Spada lunga <i>Pesanti</i>	4	-	1		
Spadone	5	-	2	5 + 1/2 F (1 interm.)	2x(5 + 1/2 F) (1 r.)
Martello da guerra Armi improvvisate <i>Semplici</i>	5	-	2	5 + 1/2 F (1 interm.)	3x(5 + 1/2 F) (1 r.)
Bottiglia rotta	1	2 m (opt)	1	1 + 1/2 F (1 rap.)	2x(1 + F) (1 interm.)
Bastone <i>Media</i>	1	-	1	1 + 1/2 F (1 rap.)	3x(1 + F) (1 interm.)
Sgabello	2	-	2	2 + 1/2 F (1 interm.)	3x(2 + F) (2 interm.)
Bastone chiodato <i>Pesanti</i>	3	-	1	3 + 1/2 F (1 interm.)	2x(3 + F) (2 interm.)
Sedia	4	-	2	4 + 1/2 F (1 interm.)	2x(4 + 1/2 F) (1 r.)
Vaso Armi da lancio <i>Semplici</i>	6	-	2	6 + 1/2 F (1 interm.)	3x(6 + 1/2 F) (1 r.)
Sasso	1	6 m + 3 m	1	1 + 1/2 F (1 rap.)	2x(1 + F) (1 interm.) (3 proiettili)
Dardo <i>Media</i>	1	6 m + 3 m	1	1 + 1/2 F (1 rap.)	3x(1 + F) (1 interm.) (3 proiettili)
Arco corto	3	15 m + 6 m	2	3 (1 interm.)	3x3 (2 interm.) (3 proiettili)
Balestra leggera <i>Pesanti</i>	3	15 m + 6 m	2	3 (1 interm.)	2x3 (2 interm.) (3 proiettili)
Arco lungo	4	25 m + 6 m	2	3 + 1/2 F (1 interm.)	2x(3 + 1/2 F) (1 r.) (3 proiettili)
Balestra pesante Armi da fuoco <i>Semplici</i>	5	25 m + 6 m	2	5 (1 interm.)	2x5 (1 r.) (3 proiettili)
Pistola automatica	15	35 m	1	15 (1 rap.)	5x15 (1 r.)

					(1 caricatore)	
<i>Media</i>					2x25 (1 r.) (1 caricatore)	
Fucile <i>Pesanti</i>	25	35 m	2	25 (1 interm.)		
Lanciarazzi Senz'armi	30	35 m	2	30 (1 interm.)	1x30 (1 r.) (1 proiettile)	Esplosione (raggio 6 m) 3x30
A mani nude	2	-	1-2	2 + 1/2 F (1 rap.)	4x(2 + F) (1 r.)	

Scudi

Oltre alle armature, anche gli scudi possono aiutare il personaggio a difendersi.

Impugnare uno scudo richiede un braccio libero, o, in caso di scudi di grandi dimensioni, anche una mano.

Gli scudi incrementano di alcuni punti il punteggio di Difesa attraverso un bonus di scudo.

Utilizzare uno scudo è una azione rapida per gli scudi piccoli, intermedia per gli scudi medi e grandi. Usando uno scudo, il personaggio lo pone fra di esso e il suo attaccante. Egli può utilizzare lo scudo solo nel proprio turno.

Se un personaggio sta utilizzando lo scudo, sarà su di quello che si scaricherà l'attacco dell'avversario, non sull'armatura.

Ogni scudo occupa determinati slot sul corpo del personaggio, e, in base alla sua conformazione e alla natura del materiale di cui è composta, possiede un determinato punteggio di Bonus alla Difesa.

Scudi di piccole dimensioni si allacciano all'avambraccio, e pertanto mantengono libera la mano corrispondente, che può essere usata per impugnare un'arma (imponendo però un malus di -2 alle prove di Attacco corrispondenti); scudi di dimensioni medie e grandi richiedono di poter essere sostenuti tramite impugnature speciali, e occupano lo slot dell'avambraccio e della mano.

Il Bonus alla Difesa rappresenta la capacità dello scudo di aiutare il personaggio a deflettere gli attacchi degli avversari. Scudi di dimensioni maggiori o di materiali particolari godranno di bonus maggiori.

Come le armature si deteriorano con il tempo e i danni subiti, così fanno gli scudi; in genere, esse perdono 1 punto di Bonus ogni volta che subiscono un numero di danni alla Durezza pari a 2 volte il loro Bonus.

Esistono 3 tipologie di scudi:

- Scudi piccoli: in genere si tratta di armature di materiali leggeri, che coprono solo il torace o il torso.
- Scudi medi: oltre al torso, le armature parziali coprono anche una parte di gambe e braccia.
- Scudi grandi: queste armature coprono l'intero corpo del personaggio.
- Bonus: il Bonus indica la capacità dello scudo di deflettere gli attacchi degli avversari.

- Porzione e slot: ogni scudo copre una certa porzione del corpo del personaggio, variabile a seconda della tipologia di scudo.
- Perdita: la Perdita indica quanti punti di danno alla Durezza lo scudo deve subire per perdere 1 punto di assorbimento.
- Durezza: indica la quantità di danni che lo scudo può subire al massimo.

Scudi	Bonus	Porzione e slot	Perdita	Durezza
<i>Piccoli</i>				
Buckler	+2	1 (avambraccio)	4	10
<i>Medi</i>				
Scudo circolare	+3	1 (avambraccio) + 1 (mano)	6	25
<i>Grandi</i>				
Scudo torre	+4	1 (avambraccio) + 1 (mano)	8	40

Situazioni sociali

I personaggi in gioco si muovono all'interno di un ambiente sociale assai variegato, comprendente altri personaggi, giocatori e non.

Questo li espone all'utilizzo di capacità sociali specifiche, in cui possono avvalersi delle loro doti comunicative anche per emergere da Sfide preparate dai Narratori.

Qualificare una prova.

Gli usi migliori delle varie prove di Socialità possono essere fatti utilizzando altre prove di abilità come azioni qualificanti. Queste abilità possono includere la stessa abilità di Socialità (che, in mancanza di specializzazioni specifiche, può essere utilizzata due volte), sue versioni specializzate e prove ancora diverse.

- **Conoscenze:** si possono utilizzare le proprie conoscenze come azioni qualificanti per fornire, su richiesta, le proprie informazioni riguardanti particolari ambiti.
- **Forza di volontà:** combinare prove di Socialità con Forza di volontà può essere richiesto per resistere nel caso di intimidazioni.
- **Furtività:** eseguire prove di Socialità con prove di Furtività può servire a distogliere l'attenzione di un soggetto da ciò che si sta compiendo.

Prova o interpretazione?

Il ruolo del Narratore è in questo caso messo alla prova con una domanda: le prove di interazione sociale devono essere regolamentate da prove di abilità, o possono essere condotte semplicemente dall'interazione realistica, l'interpretazione dei giocatori?

Nessuno vuole vietare di utilizzare l'uno o l'altro metodo: le semplici regole qui proposte sono utili linee guida per l'utilizzo delle prove di abilità in situazioni sociali, ma i Narratori sono liberi di far interpretare queste fasi in modo libero.

Diplomazia

La diplomazia è uno strumento necessario per evitare conflitti inutili e sprechi di energie, oltre che per gestire accordi e, perché no, anche mettere in atto piani non propriamente leciti.

I Regnanti del Mediterraneo ne fanno largo uso, soprattutto quando si tratta di consolidare il proprio potere costituito, la propria posizione sociale o quando intravedono la possibilità di ottenere per sé posizione, potere e prestigio che solitamente sono ad appannaggio di altri individui. Ad esempio, molte Seppie sono immerse con tutti i tentacoli in macchinazioni ai danni dei loro Regnanti o di altre figure di importanza, formando e tessendo trame pericolose al fine di impadronirsi, un giorno o l'altro, di quel potere tanto agognato e desiderato.

Ma è anche uno dei modi preferiti dai Lessepsiani per evitare spargimenti di sangue: il loro primo approccio, nei confronti di un luogo da conquistare, è quello pacifico; essi si presentano in grandi numeri, ma senza armi né fare intimidatorio, e propongono alla città la salvezza previa resa immediata di ogni individuo abile alla lotta (e non solo). Solamente nel caso in cui i cittadini non accettino le condizioni imposte ricorrono alla violenza.

A livello meccanico, nel gioco la diplomazia può essere utilizzata sia in combattimento che fuori da esso (più frequentemente).

In situazioni di combattimento, a prove di Attacco possono essere sostituite prove di Socialità o Socialità (diplomazia), contrapposte a prove di Socialità dell'avversario, la

cui riuscita può condizionare l'esito di un combattimento: se la prova riesce per più di 6 punti, l'avversario viene convinto a desistere dal combattere contro chi ha effettuato la prova, e prosegue nelle trattative senza combattere; se riesce per meno di 6 sei punti, l'avversario viene convinto ad ascoltare chi ha proposto di parlamentare, ma se non convinto dalle sue argomentazioni può tornare a combattere; se non riesce o si è in situazione di pareggio, entrambi proseguono nel combattimento (ma la prova può essere tentata altre volte).

Al di fuori del combattimento, le prove di Socialità o Socialità (diplomazia) possono avere molti usi: ad esempio, per ottenere "sconti" durante un baratto, o convincere delle guardie a oltrepassare un posto di blocco. Ogni volta, la prova è contrapposta a una pari prova di Socialità o Socialità (diplomazia).

Riuscire a convincere un avversario delle proprie ragioni può anche permettere (se si è sufficientemente convincenti) di farlo passare dalla propria parte. E', in effetti, uno dei metodi preferiti dai Lessepsiani per ingrossare le proprie fila.

Intimidazione

Anche l'intimidazione può essere utile per vari scopi: spaventare un avversario è, ad esempio, proficuo se si vuole evitare di combattere, "convincendolo" a desistere immediatamente.

Così come per le prove di diplomazia, anche quelle di intimidazione possono venire effettuare sia in attacco che esternamente a queste situazioni.

In situazioni di combattimento, il personaggio può distogliere l'attenzione dal combattimento con il suo avversario tanto in fase d'attacco quanto in fase di difesa. In entrambi i casi, si tratta di prove combinate di Attacco (abilità di base) e Socialità (intimidire) (abilità qualificante) o Difesa (abilità di base) e Socialità (intimidire) (abilità qualificante), contrapposte a prove di Difesa (abilità di base) e Forza di volontà o Forza di volontà (paura) (paura) (abilità qualificante) o Attacco (abilità di base) e Forza di volontà o Forza di volontà (paura) (abilità qualificante); se le prove riescono per più di 6 punti, l'avversario è terrorizzato; se riescono per meno di 6 punti, l'avversario è spaventato; se non riescono, la prova di Attacco o Difesa di chi intende atterrire l'altro viene considerata fallita, con tutti gli effetti del caso.

Al di fuori del combattimento, le prove di intimidazione possono servire a molti scopi: farsi rispettare da qualcuno, ad esempio, o ad evitare un combattimento.

L'intimidazione è una delle tattiche preferite dai Lessepsiani, che la applicano molto anche all'esterno del combattimento, per farsi rispettare dagli altri.

Morale

E' possibile cercare di innalzare il morale dei propri alleati con una prova apposita di Socialità o Socialità (leadership), con Difficoltà variabile a seconda dell'umore generale dei propri alleati:

Stato d'umore	Difficoltà
Umore basso (paura, sfinimento, penuria di mezzi, sconfitte ripetute)	Ostica
Umore medio (qualche sconfitta subita)	Media
Umore alto (molte vittorie, truppe fresche, alleati numerosi)	Semplice

A seguito di ogni prova da parte del leader, gli alleati devono effettuare una prova di Forza di volontà o Forza di volontà (volontà) con pari Difficoltà; se riesce, ottengono

un bonus di +2 a tutte le prove nel turno successivo, che scende a +1 nel turno seguente e cessa nel terzo.

Ciò può essere fatto in molte situazioni, tanto in combattimento quanto fuori, come per esempio per incoraggiare un amico in una situazione spiacevole.

I quattro elementi

I quattro elementi riempiono il mondo in varie forme, e con essi i personaggi devono giocoforza interagire.

Aria

L'aria circonda i personaggi, e spesso è causa di vari problemi, generando fenomeni atmosferici anche pericolosi.

- Vento: il vento di una certa velocità rallenta i personaggi, secondo la tabella sottostante:

Intensità del vento	Malus alla velocità di movimento	Difficoltà per resistere	Risultato del fallimento
Nulla (0-10 km/h)	Non modificata	Routine	Nulla
Debole (10-20 km/h)	-1 m/r	Semplice	-1 Vit
Media (20-40 km/h)	-2 m/r	Media	-1 Vit, immobile
Intensa (40-80 km/h)	-4 m/r	Complessa	-2 Vit, spostato di 5 metri
Forte (80-120 km/h)	Immobilizzato	Ostica	-3 Vit, spostato di 10 metri

Per resistere e proseguire con la sua velocità, il personaggio deve effettuare una prova di Cos ogni round. Venti di intensità da Media a Forte richiedono anche una prova di Agi per rimanere in equilibrio, con Difficoltà pari a quella della prova di Cos.

- Pioggia: la pioggia incrementa di un grado la Difficoltà delle prove relative ai movimenti su superfici che non sono in grado di assorbirla; su terreni porosi e soffici, come terra e terriccio, può creare fango. Rende difficoltosa la visione e, in certi gravi casi, anche l'udito:

Intensità della pioggia	Visibilità	Rumore	Difficoltà di ricerca
Nulla	Non modificata	Nulla	Normale
Debole	Media: -1 Sensi (vista)	Nulla	Bassa (+1 grado o -2 alle prove)
Media	Sufficiente: -3 Sensi (vista)	Basso: -3 Sensi (udito)	Complicata (+1 grado o -3 alle prove)
Intensa	Bassa: -5 Sensi (vista)	Medio: -5 Sensi (udito)	Dura (+2 gradi o -4 alle prove)
Forte	Scarsa: -7 Sensi (vista)	Forte: -7 Sensi (udito)	Impedita (+3 gradi o -5 alle prove)

- Neve: la neve incrementa di due gradi la Difficoltà delle prove relative ai movimenti su superfici che non sono in grado di assorbirla; su terreni porosi e soffici, come terra e terriccio, può creare fango; si verifica a temperature inferiori a 0° C. Rende difficoltosa la visione:

Intensità della nevicata	Visibilità	Difficoltà di ricerca
Nulla	Non modificata	Normale
Debole	Media: -1 Sensi (vista)	Complicata (+2 gradi o -3 alle prove)

Media	Sufficiente: -3 Sensi (vista)	Dura (+2 gradi o -4 alle prove)
Intensa	Bassa: -5 Sensi (vista)	Impedita (+3 gradi o -5 alle prove)
Forte	Scarsa: -7 Sensi (vista)	Impossibile

- Grandine: la grandine è in grado di provocare danni anche ingenti, in relazione alla sua intensità, oltre che rendere più generalmente difficile l'uso dell'udito a causa del rumore che genera:

Intensità della grandinata	Rumore	Danni
Nulla	Nulla	0
Debole	Basso: -1 Sensi (udito)	1 Ferita ogni round
Media	Medio: -2 Sensi (udito)	2 Ferite ogni round
Intensa	Alto: -3 Sensi (udito)	3 Ferite ogni round
Forte	Fracasso: -4 Sensi (udito)	4 Ferite ogni round

- Bassa temperatura: la bassa temperatura è assai pericolosa per i personaggi. Per resistere ai suoi effetti, essi devono effettuare una prova di Cos ogni minuto di esposizione alle temperature per non incorrere nei danni previsti:

Temperatura	Difficoltà	Danni
Sopportabile (20°-10° C)	Routine-Semplice	1/2 danno a Vit
Freddo (10°-0° C)	Media-Complessa	1 danno a Vit + 1/2 Ferita
Molto freddo (0°- -5° C)	Complessa-Ostica	2 danni a Vit + 1 Ferite
Troppo freddo (-5°- -10° C)	Ostica-Ardua	3 danni a Vit + 2 Ferite
Insopportabile (<-10° C)	Ardua-Ardua+	5 danni a Vit + 3 Ferite

- Ghiaccio: si forma a temperature inferiori agli 0° C; crea una patina sulle superfici che incrementa di 2 gradi la Difficoltà relativa al movimento. Ogni round di movimento su una superficie ricoperta di ghiaccio, inoltre, costringe i personaggi a una prova di Atletica o di Atletica (equilibrio) per non cadere, con Difficoltà Complessa.
- Nebbia: la nebbia rende difficile osservare ciò che circonda i personaggi, con distanze diverse a seconda della sua intensità:

Intensità della nebbia	Difficoltà
Assente	Normale
Foschia (>100 m)	Bassa: -2 Sensi (vista) o un grado in più
Rada (50-100 m)	Media: -3 Sensi (vista) o due gradi in più
Media (5-50 m)	Alta: -4 Sensi (vista) o tre gradi in più
Fitta (1-5 m)	Enorme: -6 Sensi (vista) o quattro gradi in più

Acqua

L'acqua è un bene prezioso: i personaggi ne hanno bisogno per sopravvivere, così come dell'aria. Ma bisogna prestare attenzione, perché anch'essa può causare vistosi problemi.

- **Correnti:** come per il vento, anche l'acqua è attraversata da correnti. Seguono le medesime regole per il vento, ma la prova di Cos può essere sostituita da una prova di Agi o Agilità (nuoto). In luogo della prova di Agi per l'equilibrio, è richiesta invece una prova di Cos per evitare di essere sommersi e quindi potenzialmente di annegare (vedi sotto).
- **Annegamento:** i personaggi possono normalmente trattenere il respiro per un numero di round pari a 10 volte il proprio punteggio di Vigore se in movimento, il doppio se fermi. Ogni round oltre questo limite, o se sono stanchi, devono effettuare una prova di Cos per resistere, con Difficoltà Media. La Difficoltà cresce di un grado ogni round. La loro Vitalità, inoltre, scende di 1 punto ogni round; se falliscono la prova di Cos, hanno 1 round per poter tornare a respirare in qualche modo: se non vi riescono, la loro Vitalità scende a 1, sono dichiarati morenti e incoscienti.

Fuoco

Fra tutti gli elementi, il fuoco è forse quello più pericoloso.

- **Alte temperature:** così come il freddo, anche il caldo eccessivo può essere dannoso per i personaggi. Si seguono le medesime regole del freddo sulla resistenza.

Temperatura	Difficoltà	Danni
Caldo (20°-30° C)	Routine-Semplice	1/2 danno a Vit
Molto caldo (30°-40° C)	Complessa-Ostica	1 danno a Vit + 1 Ferita
Troppo caldo (40°-50° C)	Ostica-Ardua	2 danni a Vit + 2 Ferite
Insopportabile (>50° C)	Ardua-Ardua+	4 danni a Vit + 3 Ferite

- **Oggetti caldi:** toccare oggetti caldi provoca ½ danno al secondo al contatto con la pelle.

Terra

Insospettabilmente, forse, anche la terra può essere fonte di pericoli inaspettati e di situazioni problematiche:

- **Terremoto:** i terremoti possono distruggere tutto, e mettere in serio pericolo la sicurezza dei personaggi. Durante un terremoto, i personaggi devono effettuare una prova di Agi per non cadere ogni round.

Intensità	Difficoltà	Danni a oggetti
1°-3° Richter	Semplice	0
3°-6° Richter	Media	1 danno alla Durezza per Kg di peso
6°-8° Richter	Complessa	5 danni alla Durezza per Kg di peso
8°-10° Richter	Ostica	10 danni alla Durezza per Kg di peso

Sensi

Per interfacciarsi con il mondo, i personaggi sono dotati di vari sensi, che nel gioco sono utilizzati tramite l'abilità Sensi, con le sue varie specializzazioni.

In questo breve capitolo verranno contemplati i diversi usi dei sensi a livello di gioco, da utilizzare più come guida iniziale che non come stretto regolamento.

Vista

La vista è, per gli esseri umani, il senso principale, quello più importante. Gli usi del senso visivo sono alquanto ampi, e spaziano dalla pura e semplice visione di uno spettacolo all'esame al microscopio di un importante indizio di una indagine.

Dati i suoi ampi usi, la sua limitazione risulta molto pesante per personaggi che si basano su di essa; cecità e difetti visivi possono infatti complicare molto la vita dei personaggi.

La vista, e tutto ciò che vi è connesso, è anche fondamentale per l'orientamento in ambienti esterni, come la comprensione della posizione del sole e delle stelle.

Udito

Il secondo senso più importante per gli esseri umani (almeno consciamente). Molte delle azioni che gli uomini compiono si basano anche su di esso: localizzare la provenienza di un suono è fondamentale anche per la sopravvivenza stessa, evitando aggressioni indebite e impreviste; in più, il suono è utile anche per il movimento, poiché permette di costruire una mappa mentale di ciò che si sposta o che è presente attorno al personaggio.

La privazione di questo senso può provocare effetti minori sul personaggio, soprattutto a livello di percezione fine di ciò che avviene attorno a lui; potrebbe per esempio cadere più semplicemente in imboscate, ma più frequentemente potrebbe non capire ciò che altri gli dicono.

Tatto

Inaspettatamente, anche il tatto ha una importanza enorme per gli esseri umani, poiché tramite di esso possiamo percepire la posizione relativa dei nostri arti e del nostro corpo, in base alla distribuzione del peso.

Il tatto ha svariati usi, al pari di vista e udito: percezione della composizione di un tessuto, delle scabrosità di una superficie, della sua composizione, del peso di un oggetto e delle sue dimensioni, ma anche della distribuzione del peso del proprio corpo sui piedi (fondamentale per mantenere l'equilibrio).

La privazione di questo senso ha effetti devastanti sul personaggio, molto più che la cecità o la sordità, poiché impedisce totalmente al personaggio di coordinare i propri movimenti e di mantenersi in equilibrio, nonché di comprendere la propria posizione.

Olfatto

Sebbene possa sembrare un senso assai minore, anche l'olfatto ha la sua importanza, poiché mette i personaggi in grado di fiutare pericoli non visibili (sempre che la direzione del vento e l'intensità degli odori lo permetta), ma anche di comprendere se ci sono pericoli immediati e invisibili (ad esempio gas infiammabili o tossici nell'atmosfera).

L'assenza di questo senso ha solitamente un basso impatto, ma, per quanto già affermato, espone il personaggio a rischi di una certa portata.

Gusto

Fra tutti i sensi, il gusto è, a livello di gioco, forse quello più trascurato. Eppure, ha una sua importanza: un cibo dal gusto alterato potrebbe essere pericoloso, forse avvelenato, forse non più commestibile.

La privazione di questo senso può esporre il personaggio a qualche rischio, sebbene non sia così comune.

Intuito

Benché non sia un senso “regolare,” anche l’intuito può essere utilizzato.

Essenzialmente, l’intuito deriva dalla sommatoria delle conoscenze del personaggio e dalla sua “idea mentale” della situazione, originata dalle sue percezioni ed elaborata dalla sua mente. Tramite l’intuito, egli può utilizzare anche eventuali segnali che ha riconosciuto solo in modo inconscio, come per esempio odori estremamente deboli od oggetti fuori posto in una stanza; questi segnali vengono rielaborati e forniscono al personaggio la sensazione di qualcosa di storto o di irregolare.

L’intuito può essere per esempio utilizzato per localizzare un personaggio nascosto, se il personaggio è in grado di riconoscere eventuali tracce della sua presenza, o per localizzare qualcosa se non è in grado di utilizzare il senso con cui, in situazioni normali, lo avrebbe fatto.

Il ruolo del Narratore

Il ruolo del Narratore è quello più ostico di tutti, all'interno del gioco. Il Narratore, infatti, assume una serie di ruoli differenti, nell'economia generale di Opera.

Legislatore

Il Narratore è un giudice, poiché deve essere a conoscenza del regolamento almeno nella sua forma più basilare. Non è necessario che conosca ogni singola eccezione e ogni singola, minima situazione d'esempio, ovviamente, ma sarebbe preferibile che possedesse almeno una conoscenza di ciò che è necessario per il gioco.

Mentore

Deve saper introdurre e guidare i giocatori all'interno di una avventura alle volte complessa, dosando punizioni e ricompense.

Giudice

Il Narratore deve possedere quella giusta dose di buon senso necessaria per comprendere come gestire, grazie al sistema di gioco flessibile basato sulle abilità, il fluire degli eventi. Per far ciò, deve avere chiari i meccanismi di base, ma deve anche saper calibrare gli eventi e le situazioni affinché non risultino troppo ostiche per i personaggi.

Creativo

Una buona dose di creatività è necessaria, non solo per creare una bella storia, ma anche per sapere come e quando cambiare le carte in tavola, "sporcandosi le mani" con il regolamento e modificando, laddove lo ritiene necessario, le regole stesse.

Regista e narratore

Ovviamente, il Narratore deve saper creare una storia in grado di coinvolgere i giocatori. Questo è senza dubbio il ruolo più difficile e arduo, ma è anche quello che più di tutti può regalare soddisfazioni.

L'uso delle tabelle

Il gioco è ricco di tabelle esplicative, in cui vengono elencati Difficoltà e condizioni che le modificano. Non è necessario che il Narratore e i giocatori le utilizzino tutte in toto: una volta compreso il meccanismo del gioco, i partecipanti sono liberi di svincolarsene per utilizzare i *propri* parametri, se li trovano più adatti (o divertenti).

Il ruolo del Narratore è quindi un ruolo multifaccettato e di grande importanza. Richiede intelligenza e pazienza, ma anche puro e semplice buon senso; inoltre, il Narratore deve ritenersi (entro certi limiti) al di sopra delle regole, poiché ha la possibilità di modificarle a proprio piacimento, con l'unico scopo di aumentare il divertimento dei suoi giocatori.

Ogni regola posta nel regolamento ha un suo senso, ma può essere semplificata o complicata ad libitum dal Narratore e dai suoi giocatori, che sono assolutamente liberi di alterare ciò che è scritto, se ritengono che le modifiche che intendono apportare possano rendere più godibile il gioco. Nessuno deve sentirsi totalmente obbligato a seguire pedissequamente e ciecamente le regole.

Suez – ambientazione per “Opera”

*Oh, Gloria d'Europa,
Gemma di preziosi fiori,
Figlio ultimogenito di Teti,
Ascolta il nostro canto,
Il nostro lamento.*

*Tutto cambia,
Tutto muta,
E nulla è più come prima.*

*Ogni cosa,
Ogni vita,
Ogni angolo è ormai diverso.*

*Nuovi volti,
Nuove foglie,
Nuove pinne che si muovono.*

*Assistiamo senza forze
Alla fine di ogni cosa,
Al cambiamento del mondo
Per come lo conosciamo.*

*Tutto ci è alieno,
Nulla ci rimane più:
Il tempo ha portato
La rovina del Mare di Mezzo.*

(da "Elegia per un mondo")

Introduzione al gioco

“Suez” è una ambientazione per giochi di ruolo, basata sul sistema di gioco originale “Opera.”

Questa ambientazione è basata su fatti reali, e li traspone in toni fantastici per permettere ai giocatori di inserirsi in un contesto del tutto peculiare: essere i sovranaturali protettori del Mar Mediterraneo.

L’evento reale su cui il gioco si basa è la cosiddetta “invasione lessepsiana,” ossia l’ingresso nel Mediterraneo di organismi provenienti dal Mar Rosso, attraverso il canale di Suez, incoraggiato anche dal riscaldamento della sua temperatura generale, che rende il mare più adatto alla “colonizzazione” da parte di queste creature.

Non c’è solo il canale di Suez: anche lo stretto di Gibilterra e le attività umane stanno alterando la composizione delle specie del Mediterraneo, modificando anche il funzionamento stesso di questo sistema.

E’ un evento di proporzioni preoccupanti, che sta mettendo a serio rischio la biodiversità del *Mare Nostrum*, e di cui forse si parla molto poco, al di fuori degli ambiti puramente accademici. Perciò, lo scopo di questa ambientazione è duplice: informare e divertire.

Informare, perché tutte le specie in gioco sono realmente esistenti, così come le invasioni in atto e le loro conseguenze.

Divertire, perché è un gioco, e come tale deve essere comunque inteso!

I giocatori dovranno interpretare gli otacua, misteriosi e sovranaturali protettori di tutte le creature del mare, e in particolare del Mar Mediterraneo. Queste creature conducono una vita del tutto particolare, rischiosa ma (si spera) ricca di esperienze e di avventure.

Il Mar Mediterraneo

Il Mar Mediterraneo è un mare di grande bellezza e importanza. Sulle sue sponde vivono milioni di persone, si sono evolute e spente civiltà nobili e grandi nel corso della sua lunga storia.

E' da molti considerato un mondo a se stante, un bacino che vive secondo leggi proprie, una sorta di oceano miniaturizzato. Coralli, squali, balene, cernie, canyon e fosse, specie note e ignote popolano e caratterizzano questo universo fatto d'acqua e sale, sabbie e rocce.

Ma è anche un mare di grande fragilità: come tutti gli ecosistemi, è fondato su un delicato equilibrio di forze, fra specie, temperatura e correnti, che lo hanno reso nei millenni quella perla che tutti noi oggi possiamo ammirare. Gli sconvolgimenti globali attualmente in corso stanno portando il caos anche nel Mare Nostrum, modificando gli habitat delle creature che lo vivono, e conseguentemente riflettendosi anche sulle nostre abitudini.

Il riscaldamento attualmente in corso a livello globale sta influenzando anche questo mare: riscaldandosi, vengono a crearsi una serie di squilibri che spostano o cancellano interi habitat, interi luoghi, rendendo difficile oltre misura la vita per gli animali che lo popolano.

In più, esso è attualmente oggetto di una vera e propria invasione di massa: numerose specie di pesci e altri organismi si stanno trasferendo al suo interno, complice anche il riscaldamento della sua massa d'acqua, dal Mar Rosso, attraverso il canale di Suez. Questo fenomeno è detto "migrazione lessepsiana," dal nome dell'architetto che creò il canale, e più di molti altri fattori sta sconvolgendo la fauna ittica (e non solo) della porzione più orientale del mare.

Una piccola, grande tragedia in corso, che ci vede attori e spettatori.



L'ambiente marino

L'ambiente marino è un luogo molto particolare, con leggi proprie diverse da quelle che governano il mondo esterno.

Gli oceanografi distinguono molti settori, a seconda della distanza dalla costa e della profondità; per semplicità, nel gioco questi sono stati distinti in zona luminosa e profondità.

La zona luminosa (che in termini più appropriati viene definita “zona fotica”) è quella fascia di mare che viene penetrata dalla luce del sole. Qui si svolge la fotosintesi ad opera delle varie alghe, piccole e grandi, che vivono e prosperano nel nostro mare, ed è qui che si svolge la parte più visibile e nota della vita marina: plancton che mangia alghe, pesci che si nutrono di plancton, pesci che si nutrono di altri pesci, e quant'altro la natura abbia progettato in tutto il suo splendore.

Gli ambienti profondi, invece, non sono raggiunti dalla luce, e mancano quindi di tutta la componente algale. In queste situazioni estreme, quasi aliene, la vita prende direzioni tutte particolari, in un florilegio di forme di vita inaspettate.

A dispetto di quanto possa sembrare dall'esterno, il mare non è mai calmo: in ogni luogo, in ogni momento, è in costante movimento, brulicante di vita e ribollente di forze ed energie. Vita che si sviluppa dovunque, dalle sabbie delle coste adriatiche ai fanghi degli ambienti più oscuri, profondi e inesplorabili, come microbi, vermi, bivalvi, stelle, coralli...

E' in continuo movimento, mosso costantemente dalle numerose correnti, piccole e grandi, superficiali e profonde, che lo percorrono rimescolando di continuo le acque, e assicurando vita e ossigeno a ogni livello. Queste correnti hanno una grandissima importanza, poiché possono trasportare composti di cui i vari organismi hanno bisogno per vivere e perché possono portare con sé l'ossigeno necessario all'esistenza di (quasi) ogni creatura marina.

Tutta la vita è inoltre intimamente legata ai ritmi naturali, come i cicli di luce stagionali, che determinano le fioriture delle alghe (dette in gergo tecnico “bloom algali”), che assicurano il nutrimento a moltissimi animali diversi, soprattutto larve. Ma è anche un ambiente estremamente delicato, che sopravvive grazie ad un complesso equilibrio di forze assai differenti di cui molti, forse troppi, non hanno la benché minima consapevolezza.

Condizioni meteomarine

Le condizioni atmosferiche e marine alterano la vita degli organismi in modo sensibile, provocando numerose modifiche nell'ambiente marino.

Tempesta

La tempesta provoca sconvolgimenti di grande portata nella zona più superficiale. L'acqua si agita, rendendo le prove di Agilità (nuoto) più difficili di un grado.

Correnti

Le correnti sono considerate al pari dei venti per l'ambiente terrestre, e seguono le medesime regole.

Torbidità

La torbidità di un'area limita fortemente la visibilità dei soggetti, che vengono occultati in vario modo. In particolare, i personaggi entro un'area torbida risultano occultati l'uno per l'altro a seconda della torbidità della zona:

Torbidità	Occultamento
Acqua limpida (visibilità max: infinita)	Nessuno
Visibilità massima: 50 m	Parziale
Visibilità massima: 20 m	Totale
Visibilità massima: 1 m	Oggetti nascosti

Gli otacuàn

Ciò che noi possiamo vedere, grazie alla nostra tecnologia, alla nostra cultura e alle nostre ricerche, non è che una minima frazione di ciò che in realtà sta avvenendo sotto il pelo dell'acqua.

Sin da quando la perenne forgia dell'evoluzione ha creato le innumerevoli forme di vita presenti in tutto il mondo e in tutti gli oceani, ogni specie ha avuto la sua schiera di "santi protettori," spiriti incorporei che noi non possiamo percepire, ma che ogni giorno si muovono al di sotto delle nostre barche, guidando i destini di ogni specie e, a loro volta, subendone le sorti loro stessi.

Essi sono gli otacuàn, invisibili guardiani e militi del regno sommerso.

Gli otacuàn vivono ed esistono da sempre in ogni mare, in ogni specchio d'acqua, Mediterraneo compreso. Essi influenzano la vita delle specie che proteggono, permettendo loro di prosperare combattendo per guadagnarsi nuovi territori o mantenere i propri, cercando di sopravvivere in un mondo che cambia continuamente; ma sono anche influenzati dall'esistenza della specie stessa, che, con spostamenti ed estinzioni, li rende più o meno forti.

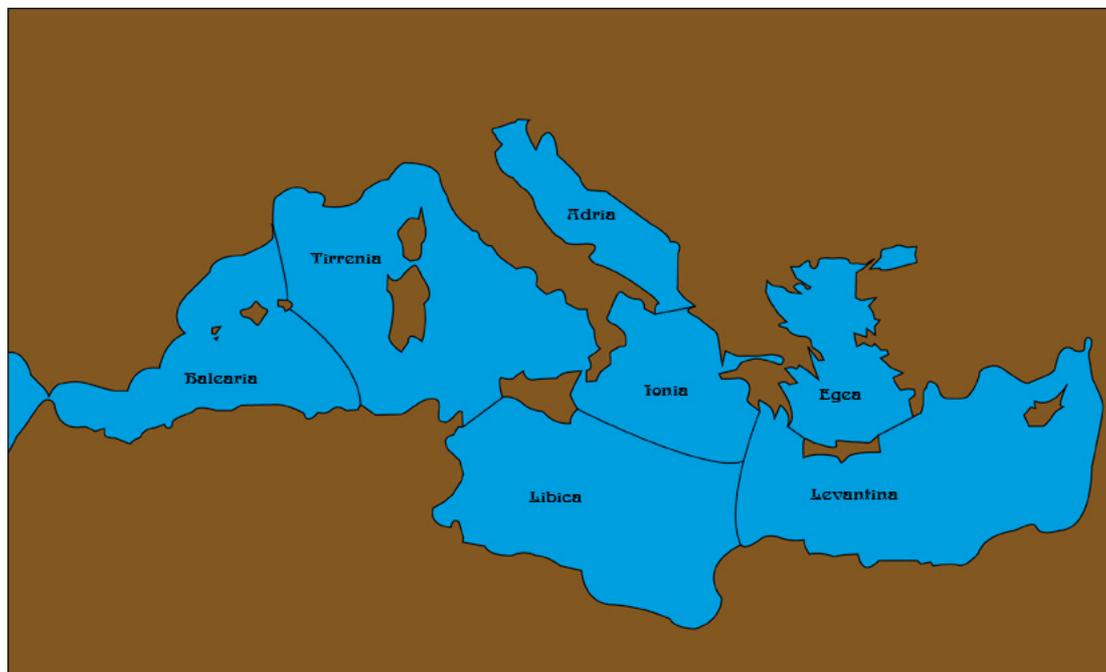
Il mondo degli otacuàn è un mondo pericoloso, ricco di movimenti, spostamenti, ricerche, avventure oltre la nostra capacità di immaginazione. E' un mondo che si muove, che cambia e si evolve.

Un mondo che i giocatori stessi possono vivere, impersonando un otacuàn!

Il mondo e la società degli otacuàn

La Gloria d'Europa

Il Mar Mediterraneo assume numerosi nomi e volti per gli otacuàn: Gloria d'Europa, Figlio di Teti, Regno dei Regni... o, più semplicemente, casa. Esso è suddiviso in sette grandi bacini: Balearia, Tirrenia, Adria, Ionia, Libica, Egea e Levantina.



- *Balearia* è il bacino che comunica con l'Oceano Atlantico, il “fratello maggiore” del Mediterraneo, ed è esposto all'infinita ma insensata immigrazione da parte delle specie atlantiche, che mai riescono a insediarsi grazie al costante pattugliamento degli otacuàn balearici. E' compreso fra la Spagna e le coste marocchine e tunisine, fino alle isole Baleari. Molti otacuàn lo considerano uno dei luoghi più belli della Gloria d'Europa, sia per il suo ricambio costante di acque che per il suo governo, il favoleggiato Impero di Gibilterra: il Regnante Vozac è forse uno dei più lungimiranti e tolleranti fra i molti Cefalopodi in carica.
- *Tirrenia* comprende una serie di regioni alquanto eterogenee, correndo lungo tutte le coste occidentali italiane, passando lungo la costa francese, fino alle Baleari e lungo le coste settentrionali della Tunisia. E' una regione con caratteristiche assai particolari, a partire dalle vulcaniche Eolie, con il giacimento naturale di cinabro delle coste toscane, ma anche a causa dell'elevata presenza di “camminatori” lungo il suo perimetro. Assai popoloso, è peraltro caratterizzato da un governo alquanto instabile, a causa di una serie di disastrosi giochi di potere che hanno coinvolto numerosi Cefalopodi di varie specie, e che hanno destabilizzato a lungo l'equilibrio sociale della zona. Attualmente, il Regnante è una Piovra di nome Iradel, ma molti ritengono sia solo un inutile pedina messa in gioco da una serie di figure grigie che sembra abbiano manipolato le elezioni in Tirrenia sin dall'inizio. In Tirrenia è anche presente un noto bazaar, il Mercato di Genova, localizzato all'interno di un'area in cui la presenza di Cetacei è

stata favorita e protetta; il Mercato di Genova si tiene all'inizio di ogni stagione per un periodo di tre notti, e accoglie visitatori provenienti da molti luoghi diversi, ma soprattutto dal sud del bacino, facilitati dalle correnti.

- *Adria* è uno dei luoghi più popolosi, assieme a Tirrenia ed Egea; la grande quantità di popoli lungo le sue coste lo rende un bacino molto importante ma piuttosto inquinato, con poche “gemme” ancora pulite e forti. Il Regnante locale è una vecchia Piovra di nome Mainor, che ha delegato la maggior parte delle sue cariche e impegni al proprio secondo, una Seppia divenuta molto potente nel mondo. Ciò nonostante, *Adria* è il secondo bacino più importante di tutta la Gloria d'Europa.
- Quello di *Ionia* è un bacino molto grande, che percorre le coste ioniche dell'Italia, una piccola porzione delle coste greche e albanesi e confina con il bacino di *Libica*, in mare aperto. E' molto profondo e in generale poco popolato, fondamentalmente utilizzato come luogo di passaggio da molti viaggiatori e migratori, ma è anche il bacino in cui è situata la maggior parte delle Colonie di Detenzione, poste solitamente a grandi profondità. Il governo è affidato al Reggente Talacun.
- Il bacino di *Libica*, confinante con *Ionia*, è da decenni allo sbando: privo di un Regnante degno di tal nome, è attualmente sotto il “controllo” di uno sparuto gruppo di Tonni Mirmidoni, salito al potere in seguito ad un golpe militare; la sanguinosa presa del potere ha causato la fuga di molti degli abitanti originari, ma ha permesso ai Mirmidoni di ottenere il controllo dell'esercito e assediare i Campi di Insegiamento dei lessepsiani provenienti da Est. *Libica* è uno dei principali fronti di battaglia fra mediterranei e lessepsiani, e forse quello più aspro, anche per la condizione geopolitica locale. Il crimine regna sovrano sul popolo, mentre chi dovrebbe governare è impagnato a combattere.
- *Egea* è stato il primo bacino ad essere proclamato tale; sulle sue coste si è ammassata nei secoli una delle società di “camminatori” più antiche del Mediterraneo, che ha promosso l'utilizzo di mezzi acquatici e di grandi pesche. Oggi giorno, è un luogo assai peculiare, le cui grandi città si snodano lungo canali e fondali di varia tipologia e profondità, utilizzando e incorporando anche parti dei numerosi resti abbandonati dai “camminatori” nelle proprie strutture. E' anche l'unico bacino soggetto alla dominazione di due Regnanti, Taloc e Gudori, gemelli.
- *Levantina* è un luogo invece oramai disperato, piagato dalla massiccia immigrazione di violente creature ignote, i lessepsiani, che da anni ormai infestano il bacino, diffondendo piaghe sconosciute, devastando, conquistando e sfollando chiunque non riesca a resistere alla loro furia. Il Regnante è stato deposto, e in sua vece è stato eletto un Mirmidone lessepsiano, Da-Hario, a cui le poche città ancora fuori dal suo controllo si oppongono con tutte le forze rimaste...

Tutti questi grandi bacini sono a loro volta suddivisi in una serie di sotto-bacini minori: ad esempio, in *Adria* sono noti i sotto-bacini Settentrione, Centro e Meridione; questi sotto-bacini sono sotto la responsabilità di vassalli che rispondono al Regnante del bacino di competenza, solitamente Seppie. Questi vassalli controllano che l'autorità del Regnante locale e del Re del Mediterraneo sia ovunque rispettata, ove possibile: purtroppo, in *Levantina* i vassalli sono stati ormai

distrutti, come il Regnante, e i sotto-bacini sono stati riuniti in *tahasil* controllati da *tahasildar* di Da-Hario.

Società otacuàn

La società degli otacuàn è fondata su una serie di caste piuttosto rigide, determinate dal clade di appartenenza del singolo otacuàn.

Le diverse tipologie di otacuàn sono suddivise in “cladi,” ossia raggruppamenti di specie con caratteristiche comuni. Ogni clade occupa una posizione sociale ben specifica, in relazione alle sue attitudini e alle sue capacità; ad esempio, i Cefalopodi rappresentano il clade dirigente, in virtù dell’intelligenza solitamente superiore alla media dei suoi membri, mentre i Grandi pelagici rappresentano la parte combattente delle popolazioni otacuàn, per la loro forza e il loro grande vigore.

Esistono tre grandi caste: quella dei Regnanti, occupata esclusivamente da Cefalopodi; quella dei Mirmidoni, i combattenti, fra le cui fila compaiono quasi tutti i cladi; quella dei Comuni, fra cui compaiono membri di ogni clade esistente. Da poco tempo sembra sia in emersione anche una quarta casta, quella dei Savi, composta soprattutto da Squali, Cefalopodi, Echinodermi e Cetacei, che si occupa della conservazione della conoscenza, del sapere e della magia.

Il regno del Mediterraneo è suddiviso in vari bacini, a cui appartengono molti piccoli sotto-bacini. Ogni sotto-bacino è dominato da Piovre, Seppie o Calamari, i quali rispondono ai Regnanti dei bacini a cui appartengono, i quali, a loro volta, rispondono esclusivamente al Re del Mediterraneo. I Mirmidoni rappresentano le forze dell’ordine e le forze armate dei vari sotto-bacini, che rispondono ai Regnanti di bacino e al Re.

In luogo di soldi e monete, la società otacuàn si basa sullo scambio di favori e sul baratto. Questo sistema ha di rado provocato situazioni di odio e problematiche relative al possesso indebito o immeritato: ognuno ha per ciò che è riuscito in vita ad ottenere, e i “possidenti” lo sono in virtù della loro capacità di scambio e alla loro oculatezza. L’imbroglio è reato per gli otacuàn, la cui società, come gli ecosistemi in cui vivono, si basa su un fine equilibrio fra gli individui.

Pertanto, molti dei crimini vengono puniti in modo pesante e vigoroso; crimini come, appunto, truffa, imbroglio, furto e simili sono punibili in quanto tentativi di rompere l’equilibrio fra gli individui, sbilanciando indebitamente i possedimenti dei singoli; l’otacuicidio, tentato e riuscito, è il crimine peggiore, punito perché potenzialmente destabilizzante per la sicurezza della specie rappresentata dall’otacuàn ucciso. Le punizioni sono solitamente corporali o, in qualche modo, materiali, come per esempio lavori forzati o reclusione prolungata in luoghi di estrema sicurezza, spesso in canyon o fosse.

Ogni zona abitabile e colonizzabile diviene luogo in cui si muovono i destini di tutti gli otacuàn. Fondamentalmente, non esiste luogo che sia completamente disabitato, dagli scogli costieri alle profondità più oscure dei recessi e delle fosse oceaniche presenti nel Mediterraneo.

Leggi otacuàn

Anche gli otacuàn sono soggetti a una certa forma di legislazione, comune in genere a tutti i bacini.

La Prima Legge, quella a cui tutti gli otacuàn sono tenuti ad obbedire, pena la reclusione, è quella dell’obbedienza al Re del Mediterraneo.

La Seconda Legge, simile, è quella dell'obbedienza al Regnante del bacino e al vassallo del sotto-bacino corrispondente.

Queste due leggi costituiscono la base legislativa a cui tutti gli otacuàn si attengono in modo scrupoloso. O, meglio tutti gli otacuàn se ne attengono pubblicamente: alcuni segretamente mostrano ben poco rispetto per queste figure autoritarie, a volte persino giungendo a cospirare contro di esse.

La Terza Legge è quella dell'equilibrio, e impone agli otacuàn di non uccidere o tentare di uccidere se stessi o altri otacuàn, poiché questo mette in pericolo la sopravvivenza e il benessere della specie di appartenenza. In genere, questa legge viene osservata in modo scrupoloso, se non in rari casi eccezionali, come guerre.

La Quarta Legge prevede la regolamentazione del baratto e dello scambio di favori. Il valore degli oggetti barattati viene di volta in volta stabilito da entrambe le parti, a seconda di quanto ciò che si vuole barattare conti per l'una e per l'altra. I favori seguono la medesima regola.

Il mancato rispetto di una o più di queste leggi comporta generalmente la reclusione per periodi più o meno lunghi, a seconda dell'entità dell'infrazione. L'infrazione della Quarta Legge di solito è punita con un breve periodo di lavori forzati, come per esempio la costruzione di edifici o la pulizia delle Colonie di Detenzione.

L'infrazione della Terza Legge è considerata assai grave, e punita di solito con periodi di reclusione variabili da uno a dieci anni.

L'infrazione della Prima e della Seconda Legge è punita con un periodo di detenzione a vita.

Colonie di Detenzione

Chi infrange la legge deve essere punito. Le pene per gli otacuàn vengono comminate da apposite commissioni, composte prevalentemente da Cefalopodi (più che altro Calamari), che si occupano di analizzare i casi che vengono loro sottoposti nelle caserme in cui i criminali vengono condotti dai Mirmidoni addetti alla sicurezza delle città.

Queste commissioni possono decidere la sorte dell'otacuàn in causa, a seconda delle testimonianze a suo favore e a suo sfavore. Genericamente, il reo può essere assolto, deportato alle Colonie di Detenzione o affidato ai servizi di lavoro forzato.

L'assoluzione è un fenomeno abbastanza raro, ma, se le prove a sfavore del reo non sono pesanti, o se il crimine non è di natura eccessivamente importante, si tende a comminare solo una semplice sanzione materiale, come la restituzione di ciò che è stato rubato o la cessione alla commissione di alcuni possedimenti personali.

La deportazione alle Colonie è spesso la soluzione più sbrigativa per le commissioni; le Colonie di Detenzione sono speciali istituti in cui i criminali vengono reclusi per un periodo di tempo deciso dalle commissioni, variabile da pochi giorni all'intero ciclo vitale del reo, a seconda dell'entità del reato.

Città otacuàn

Il fondale marino pullula, soprattutto nei bacini più popolosi, di città otacuàn, a noi invisibili quanto i loro abitanti.

Le città otacuàn hanno solitamente una conformazione radiale, centrate su un edificio noto come Casa dei Cristalli: esso è un grande edificio contenente tutte le Pietre del Fondatore delle specie che vivono nella zona, ed è ovviamente controllato a vista da un gran numero di Mirmidoni.

Attorno alla Casa dei Cristalli si ergono il Municipio (controllato di solito da un Calamaro che funge da sindaco) e la principale Caserma, in cui alloggiano alcune

unità di Mirmidoni a cui è affidato il controllo della città. Il resto della città è costituito dalle singole unità abitative, comprensive di alcuni mercati e piccoli negozi.

Gli edifici sono costruiti utilizzando solitamente porzioni del fondale: pietre, sabbia, fanghi, ma anche resti di altri organismi. In alcuni casi, gli organismi stessi partecipano alla costruzione di questi edifici: in Adria, ad esempio, sono famosi i *biva*, edifici costruiti su impalcature costituite da comunità di bivalvi, che, oltre a sostenere la costruzione stessa, permettono anche di aiutare a ripulire l'acqua tramite la loro incessante opera di filtrazione.

Ruoli nella società

La società degli otacuàn è basata su una divisione piuttosto netta fra i ruoli ricoperti dai vari individui, sebbene spesso lo sia meno di quanto molti pensino. Essenzialmente, tutti, nel mondo degli otacuàn, hanno un ruolo, una occupazione.

Savi

I Savi rappresentano un gruppo sociale in ascesa, di cui nessuno era a conoscenza fino a pochi decenni fa. Benchè quindi poco numerosi, la loro influenza fra la popolazione e fra i Regnanti sta aumentando, causando non poca preoccupazione fra chi ha interesse a mantenere lo stato di potere attuale.

La maggior parte dei Savi è composta da Cefalopodi e da Echinodermi, ma vi sono anche presenti alcuni Squali e Balistidi.

Gli interessi principali dei Savi riguardano l'espansione della conoscenza degli ambienti profondi e delle pratiche magiche, da molti solitamente considerati argomenti tabù. Molti di essi sono anche segreti collaborazionisti, poiché ritengono che gli scontri aperti siano inutili, anzi, dannosi per chiunque.

Mirmidoni

I Mirmidoni rappresentano la porzione combattente della popolazione otacuàn. Essi sono guardie, forze di polizia, o semplici bruti di strada, ma anche (e soprattutto) soldati al fronte, chiamati a combattere contro (o a favore) delle numerose invasioni in atto. Fra i Mediterranei sono rispettati e quasi amati dalla popolazione non combattente, che considera con una certa contrizione la loro mesta sorte; fra i Lessepsiani, invece, sono considerati come dei mostri da temere e da non contrariare.

La maggior parte dei Mirmidoni è composta da Grandi pelagici e da Squali, ma vi sono anche presenti alcuni i Balistidi, Echinodermi e Crostacei.

Comuni

A differenza di Savi, Mirmidoni e Regnanti, i Comuni sono una casta-non-casta, in quanto comprendono essenzialmente tutti quelli che non fanno parte degli altri gruppi sociali.

I Comuni rappresentano gli otacuàn di tutti i giorni, quelli che non governano, non combattono e non si occupano di argomento esoterici, ma che più semplicemente sono impegnati a sbarcare il lunario scambiando beni e servizi o gestendo un proprio nucleo familiare, il tutto in modi più o meno leciti. Sono presenti in tutte le fazioni, ma fra i Lessepsiani rappresentano sicuarmente una minoranza.

Fra di essi si possono reperire membri di tutte le specie e di tutti i cladi, sebbene per i Cefalopodi non sia punto di vanto essere un Comune.

Alcuni si occupano di produrre: essi sono soprattutto predatori (come Squali e Grandi pelagici), che raccolgono o allevano animali da utilizzare come cibo per tutti, o altri otacùan che si occupano di coltivare alghe e piante marine.
Altri si occupano di acquistare e vendere beni; la loro vita si basa su un complesso intreccio di relazioni fra valori oggettivi e soggettivi, fra baratti e scambi di favori e piaceri.
Altri ancora rivestono ruoli di importanza strategica, come spie, supporto alle truppe, medici e quant'altro.

Regnanti

Quello dei Regnanti è un gruppo sociale assai ristretto, che comprende solo ed esclusivamente Cefalopodi. I membri di questo clade rivestono posizioni diverse a seconda della specie di appartenenza.

Le Piovre costituiscono i veri regnanti, imperatori e re di tutto il Mediterraneo. Essi detengono il reale potere amministrativo e legislativo sul loro bacino (e, nel caso del Re del Mediterraneo, sull'intero mare).

Le Seppie occupano ruoli secondari, soprattutto come vassalli e mandanti delle Piovre. Alcuni di essi, a causa delle loro ambizioni e della loro posizione sociale non "ottimale," segretamente complottano per impadronirsi del potere.

I Calamari, invece, sebbene siano relegati a posizioni ancora minori (come amministratori di sotto-bacino, giudici e amministratori locali), non nutrono il medesimo risentimento delle Seppie, e tendono ad "accontentarsi" maggiormente di quel che è il loro ruolo specifico all'interno della società otacùan.

Scambi e favori

In luogo di moneta e soldi, gli otacùan fanno uso di un sistema di baratto e di scambio di favori per ottenere ciò di cui necessitano e ciò che desiderano. La loro economia si gioca sulla fiducia, sulla necessità e su rudimentali contratti stipulati al momento dell'acquisto.

Per gli otacùan, la fiducia è una componente essenziale non solo del commercio, ma anche dei rapporti interpersonali. Per questo, rubare e mentire sono (benché comunque comuni) reati per cui si rischiano pene anche pesanti: mentendo, la fiducia comune viene meno, e ciò inficia il benessere della specie che ogni otacùan rappresenta.

Al momento di effettuare uno scambio, gli otacùan coinvolti trattano brevemente sul valore di ciò che viene scambiato, sia esso un favore o un oggetto. A seconda di quanto il "compratore" è disposto ad offrire, il "venditore" può decidere se cedere o meno il servizio o il bene, e se richiedere un "prezzo" maggiore o minore rispetto a quello offerto dall'acquirente.

In generale, il "prezzo" di ogni bene o servizio è calibrato su quanto entrambe le parti in gioco abbiano necessità di ciò che si sta scambiando: se il "venditore" si mostra assai interessato a ciò che ha da offrire il "compratore," può essere ben più incline a cedere il bene o il servizio.

Correnti e trasporti

Per facilitare il proprio movimento, gli otacùan fanno un largo uso delle correnti locali, che spesso mutano il proprio percorso durante le varie stagioni.

In generale, però, essi utilizzano la Atlanto, una corrente che percorre in senso antiorario tutte le cose del Mediterraneo, correndo da Gibilterra lungo le coste africane, poi orientali, turche, adriatiche, tirrene ed europee, per poi gettarsi

nuovamente nell'Atlantico. E' una delle rotte più percorse e utilizzate, poiché è anche la corrente principale che scorre con maggior regolarità attraverso il Mediterraneo.

Il versante orientale dell'Atlanto è anche uno dei punti più pericolosi, in quanto pattugliato con una certa costanza da truppe di lessepsiani, che controllano il passaggio della corrente e attaccano i passanti con assalti imprevedibili. In punti più vicini alle coste turche, inoltre, essi stessi fanno uso della corrente, tentando di non essere individuati dai Mirmidoni di Egea, per farsi portare in altri bacini.

Dovendo a volte trasportare carichi di una certa entità, gli otacuàn dispongono di peculiari mezzi di trasporto, dei carri detti *sha*, condotti da otacuàn esperti di navigazione e trainati da *maiora*, come banchi di salpe appositamente allevate.

Gli altri animali

Non tutte le specie godono della protezione da parte degli otacuàn. Alcune, dette "animali minori," come molti invertebrati, possiedono una forma primitiva di otacuàn, rappresentata da esseri spirituali in tutto e per tutto identici all'animale ma di dimensioni paragonabili a quelle degli otacuàn; queste entità non senzienti vengono denominate "maiora," e a volte vengono utilizzate dagli otacuàn come esseri da soma o animali da compagnia. Molto utilizzati, per esempio, anfiossi e meduse come creature da compagnia, soprattutto dai Cefalopodi, mentre alcune meduse di grandi dimensioni o cordati natanti vengono sfruttati per il traino o lo spostamento di oggetti, otacuàn o materiali.

Scansione temporale

Mediterranei e lessepsiani non possiedono una reale forma di calendario, ma si basano sulle fioriture algali che caratterizzano tutto il Mar Mediterraneo per calcolare il passaggio del tempo.

Essi chiamano la primavera "il fiore maggiore," indicando in questo modo la maggior durata e imponenza delle fioriture del periodo primaverile, e l'autunno "il fiore minore." Fra i due periodi, essi distinguono il "calore" per segnalare il periodo estivo e il "gelo" per quello invernale. Ogni ripetizione di "fiori maggiori" rappresenta il passaggio di un anno.

L'unica forma di calendario che viene utilizzata è una grande lastra, posta a una profondità di circa 1000 metri, presso il confine pugliese di Ionia, su cui crescono coralli-oracolo. Si narra che essi furono i primi otacuàn a sorgere nel Mediterraneo, e che possano ricordare eventi accaduti ogni anno dalla loro nascita. Questo banco di coralli-oracolo si espande sulla lastra al ritmo di un centimetro ogni "fiore maggiore," e ogni centimetro segnato rappresenta un anno di vita in più. Il passaggio degli anni viene in questo modo registrato da un vero e proprio "orologio vivente."

La distinzione fra i giorni avviene solitamente indicando il periodo notturno: comuni sono frasi come "è accaduto circa due notti fa," "lo farò fra tre notti."

Eventi speciali

Anche gli otacuàn hanno riti ed eventi particolari a cui partecipare periodicamente. Uno dei più importanti eventi è rappresentato dal Mercato di Genova, che si tiene a Tirrenia ad ogni stagione, per un periodo di circa tre notti. Questo mercato rappresenta il principale momento di interscambio di beni, servizi e cultura nell'intero Mediterraneo, ed è un punto di aggregazione notevole per gli otacuàn, che si spingono persino da Egea e Leventina, pur di parteciparvi.

All'inizio di ogni fiore maggiore, invece, in Egea si tengono i *Ludi*, feste-gioco della durata di quindici notti, in cui gli otacuàn si sfidano in tornei di forza, resistenza, abilità e intelligenza. In premio ai vincitori di ogni categoria, una pregiatissima coppa forgiata dai Coralli, di immenso valore per ogni otacuàn. Dall'invasione dei Lessepsiani, però, questi giochi sono stati spesso funestati da attentati e attacchi da parte appunto di questi invasori. Questi ultimi, poi, hanno introdotto in Levantina una versione differente degli stessi giochi, chiamata *naqala*, in cui non esistono categorie multiple, ma un unico vincitore per tutte le gare viene nominato. Il vincitore di queste competizioni, che per la maggior parte consistono di sfide fisiche e affini alle arti belliche, ottiene la possibilità di divenire tahasildar di Da-Hario. I *naqala* si tengono ogni fiore minore.

Profondità

Le profondità rappresentano un luogo mistico per gli otacuàn. Oltre la zona del visibile, laddove le tenebre regnano sovrane, vivono otacuàn mostruosi, adattati a condizioni inumane, e per molti anche in qualche modo affini alle divinità. Nelle profondità sono localizzate molte Colonie di Detenzione, nella speranza (spesso realistica) che il timore degli otacuàn profondi limiti evasioni e tentativi di fuga. Questi ultimi sembrano tenersi alla larga dai territori conquistati dagli otacuàn che vivono nelle zone meno profonde, ma spesso possono essere osservati presso i Coralli-Oracolo di profondità. In generale, è assai difficile che un otacuàn abituato alla luce si addentri in quei luoghi, in cui, a causa delle tenebre, si tende a perdere la cognizione del tempo e, in certi casi, anche dello spazio. Chi lo fa, solitamente, lo fa per necessità, per dovere o per una qualche missione personale, ma anche in questi casi non senza un certo timore reverenziale nei confronti degli abitanti di quei luoghi alieni.

Religione otacuàn

La religione otacuàn è fondata sull'adorazione di un numero imprecisato di divinità. Effettivamente, nessun otacuàn è in grado di definirne nomi, ruoli e numeri, ma ci si riferisce ad essi semplicemente come "gli Dèi." Gli Dèi esistevano da sempre, e crearono in sogno l'universo conosciuto. Dopo il risveglio, videro che il mondo era spoglio di vita, e progettarono per millenni tutte le forme di vita conosciute, dentro e fuori dall'acqua. Diedero ad essi nomi e ruoli nell'ordine dell'universo, e li affidarono agli otacuàn; quindi, stanchi per il gran lavoro, si ritirarono in un luogo esterno, protetti e riparati nelle pieghe dell'universo, lasciando Coralli e i Briozoi a curarsi delle loro creazioni. Effettivamente, Coralli e Briozoi fungono anche da "templi viventi," vere e proprie testimonianze fisiche, viventi dell'esistenza e dell'azione degli dèi.

I Coralli e i Briozoi

I Savi hanno appreso le arti magiche dai coralli-oracolo e dai Briozoi, potenti creature con doti divine di prescienza; questi esseri, costituiti da numerosi organismi ammassati e fusi in un unico essere, sono entità antichissime e di grandissima longevità; secondo i Savi, e stando alle parole degli oracoli stessi, essi discendono dalle divinità primigenie, che li crearono plasmando i loro cugini di rango inferiore, le attinie, che non sono stati degni di ricevere il medesimo grande dono.

I rituali con i Coralli sono degli spettacoli impossibili, tanto affascinanti quanto orrendi; le bocche dei tentacoli si aprono in contemporanea, proferendo parole

caotiche che assumono un senso solo una volta proferite, formulando frasi sconnesse solo all'apparenza, in un terribile vociare che sembra provenire da altri mondi, altri pianeti, altri universi.

I Coralli sono in grado di utilizzare le loro capacità magiche per prevedere avvenimenti futuri, di cui discutono con i Savi che eleggono a loro custodi a vita. La "chiamata" a Savio Custode non può essere rifiutata, e rappresenta il più grande onore a cui un otacuàn possa aspirare, poiché è quanto di più vicino possa esistere al toccare con mano una divinità.

I Briozoi sono invece creature assai più sfuggenti, di natura presumibilmente simile a quella dei Coralli; "presumibilmente," perché nessun Briozoo ha mai fornito informazioni al riguardo. Come i Coralli-Oracolo, essi possono ricevere informazioni su eventi futuri, ma in modo più caotico e meno organico di quelle dei Coralli, risultando più in oscure "sfingi" che non in veri e affidabili aruspici, poiché gli individui di ogni colonia mantengono un certo grado di individualità che i Coralli hanno perduto. Le loro divinazioni sono poi assai più limitate nel tempo e nello spazio, sebbene siano più diffusi dei Coralli.

Magia

Fino a pochi anni fa, le pratiche magiche erano note agli otacuàn, che preferivano evitare di applicarle e di utilizzarle, poiché ritenevano fosse spregevole manipolare le forze della natura per i propri scopi. Solo i Coralli e i Briozoi, le cui doti provengono da capacità totalmente naturali e intrinseche rispetto alla propria natura di esseri superiori, erano in grado di praticare una limitata forma di magia, focalizzata sulla divinazione di eventi futuri e possibili.

Da alcune primavere a questa parte, però, con l'ascesa sociale della neo-casta dei Savi sembra che qualcosa sia cambiato anche da quel punto di vista, mobilitando le forze di coloro che si erano istruiti sulle arti magiche e caratterizzando un generale risveglio dell'interesse generale nei confronti di queste pratiche; ovviamente, assieme ai sostenitori il "riarmo generale" ha interessato anche i numerosi (e feroci) detrattori, come Talacun di Ionia, da sempre aspro oppositore delle pratiche.

I Savi hanno, a tutt'oggi, sviluppato tre Sfere Maggiori di arti magiche: la Magia Tecnica, poco sviluppata ma di uso assai vario, l'Idromanzia, che si occupa di manipolare acqua e correnti, e la Divinazione, appresa dai Coralli, che consente loro di prevedere gli accadimenti futuri.

Si dice, però, che in alcune zone del mondo, soprattutto quelle sotto l'influenza dei lessepsiani, pratiche considerate abominevoli siano state sviluppate dai Savi locali; pratiche come la Trasmutazione, che consentirebbe di mutare forma ai corpi, e l'Illusione, che verrebbe usata per dominare e corrompere le menti dei soggetti.

Sono soprattutto queste voci senza controllo di utilizzi spregiudicati delle arti magiche a rendere l'opposizione al loro sviluppo così forte e violenta, più che altro nei bacini più occidentali.

Le invasioni in atto

La Perla degli Oceani è sempre stato un luogo assai appetibile per molte popolazioni esterne, e pertanto è spesso stato soggetto a invasioni e immigrazioni. Di recente, però, al fronte d'invasione tipico, ossia quello dello stretto di Gibilterra, si sono aggiunte due vie di ingresso: quella di Suez e un canale che per gli otacuàn è ancora misterioso, ma che provoca l'ingresso di specie mai viste prima nel Mediterraneo.

L'invasione atlantica è da sempre in atto, ma viene costantemente fronteggiata da efficienti squadre di Mirmidoni che si oppongono con ferocia e fermezza, solitamente distruggendo le Pietre del Fondatore trasportate dagli invasori: questa pratica non risulta solitamente direttamente letale per gli immigranti, che quindi non vengono uccisi, ma impedisce comunque loro di diffondersi e di stabilirsi in loco con la loro popolazione.

Il terzo fronte, non ancora localizzato, viene meno percepito dalla maggior parte degli otacuàn, ma risulta per alcuni (soprattutto per i Savi) assai pesante, quasi quanto l'invasione dal canale di Suez. Essa ha provocato numerosi danni: gli edifici del sotto-bacino di Adria Settentrione, ad esempio, hanno subito crolli strutturali assai pesanti a causa della quasi totale scomparsa dei bivalvi nativi, sostituiti da specie che gli otacuàn di Adria non sono ancora riusciti a controllare; in più, gli amati prati di posidonia di Tirrenia stanno per sparire, sostituiti da alghe mai viste prima, distruggendo una delle maggiori attrattive locali.

Non potendo fermare e localizzare la provenienza degli invasori, i mediterranei si sentono impotenti e depressi: impossibilitati a reagire in modo appropriato, si vedono costretti a subire la minaccia e i danni che essa provoca.

Il secondo fronte, quello più orientale, è anche quello che più spaventa gli otacuàn: l'invasione dei lessepsiani. Da quando i "camminatori" hanno provocato l'apertura del Portale di Suez, i lessepsiani hanno iniziato una lunga e quasi incessante immigrazione all'interno del Mediterraneo. Inizialmente, l'ingresso riguardava pochi individui, spaventati immigranti che si trovavano loro malgrado in un mondo nuovo e ai loro occhi terribile, e tentavano di insediarsi o di tornare al loro mondo d'origine, spesso senza risultato in entrambe le situazioni. Ma dall'ingresso di Da-Hario le cose cambiarono per tutti: sfruttando la sua grande capacità tattica, le sue doti di comando e la sua brutalità, lo Scorfano ha condotto una guerra senza fine, accompagnato dai suoi fedeli tahasildar, i suoi ufficiali più efficienti e spietati. Da quel momento, la maggior parte della popolazione di Levantina è stata schiavizzata, uccisa o sfollata, provocando ondate migratorie verso i bacini più occidentali.

Colonizzazioni

Il processo di colonizzazione non è facile: non è sufficiente entrare in un luogo con un buon numero di otacuàn al seguito per potersi insediare, ma è necessario che le opportune Pietre del Fondatore facciano il loro dovere.

Le Pietre del Fondatore sono cristalli che tutti i migranti portano con sé. Questi speciali cristalli, una volta raggiunta la destinazione, devono essere installati nel terreno: se il luogo è propizio, la Pietra inizierà a splendere di luce propria, e, tramite il suo potere, permetterà alla popolazione di otacuàn in migrazione di insediarsi con successo e prosperare.

Proprio conoscendo questo fattore fondamentale, le unità che pattugliano Gibilterra si dedicano alla sistematica distruzione delle Pietre del Fondatore di chi proviene dall'Atlantico, per evitare il loro insediamento.

In ogni città è poi localizzato un edificio che gli otacuàn chiamano "Casa dei Cristalli;" esso è un gran palazzo, in genere a più piani, che contiene tutte le Pietre del Fondatore delle specie della comunità locale. In questo modo, la sopravvivenza e il benessere di una specie sono garantite (entro certi limiti) dalla sicurezza interna del palazzo, costantemente pattugliato e sorvegliato. In Levantina, le Case dei Cristalli sono state spesso oggetto di attacchi da parte dei lessepsiani, mirati a includervi le proprie, in certi casi previa caotica distruzione delle Pietre del Fondatore locali.

Fazioni in lotta

Il Mediterraneo è ormai suddiviso in molte fazioni, grandi e piccole.

Le due grandi fazioni maggiori, in perenne contrapposizione, sono quelle dei Mediterranei e dei Lessepsiani. Fazioni minori comprendono i Collaborazionisti, i Neutrali e gli Atlantici.

I Mediterranei comprendono tutti coloro che risiedono all'interno del bacino mediterraneo, e la cui specie da sempre esiste nella Gloria d'Europa. Il loro legame con il bacino dura da milioni di anni, e per milioni di anni nulla (o quasi) è mai cambiato in modo così repentino all'interno del Mediterraneo. Ora, tutto ciò che conoscono si sta trasformando senza che essi possano in alcun modo controllare o contrastare il cambiamento in atto, e la cosa li rende frustrati e incolleriti verso coloro che individuano come principali (ma non esclusivi) artefici del cambiamento. Essi obbediscono al Re del Mediterraneo Dearicon, residente in Adria.

I Lessepsiani rappresentano un popolo proveniente da mari assai distanti, non troppo dissimili in caratteristiche e cladi dai Mediterranei, ma la cui visione del mondo è assai differente. Guidati dal Mirmidone Da-Hario, che risiede in un campo a breve distanza dal canale di Suez, essi sperano di poter conquistare e assoggettare tutto il Mediterraneo al proprio potere, utilizzandolo come nuova patria.

Al di là di queste fazioni, esistono altri tre gruppi minori, che si pongono in modo diverso rispetto al predominio del bacino.

Gli Atlantidei sono un gruppo assai marginale di creature provenienti dall'Oceano Atlantico. Le loro speranze sono riposte nella possibilità di insediarsi a breve distanza da Gibilterra, dopo l'ingresso nel Mediterraneo attraverso lo stretto, ma sono costantemente frustrate dagli interventi delle pattuglie dei residenti, che distruggono sistematicamente le loro Pietre del Fondatore. Eppure, essi continuano ad arrivare, attirati da voci sempre più insistenti riguardanti fantomatiche colonie già insediate. Voci che nessuno ha mai potuto né confermare né smentire...

I Collaborazionisti e i Neutrali rappresentano poi due sotto-fazioni trasversali ai tre gruppi che intendono spartirsi il dominio del Mediterraneo; i primi sperano di poter gestire in modo comune il bacino, collaborando segretamente con i tre gruppi (Atlantidei, Mediterranei e Lessepsiani) come spie o agenti sotto copertura; i secondi, invece, hanno scelto di disinteressarsene completamente, preferendo condurre la propria esistenza e i propri interessi a prescindere da chi poi giungerà a dominare l'intero mare.

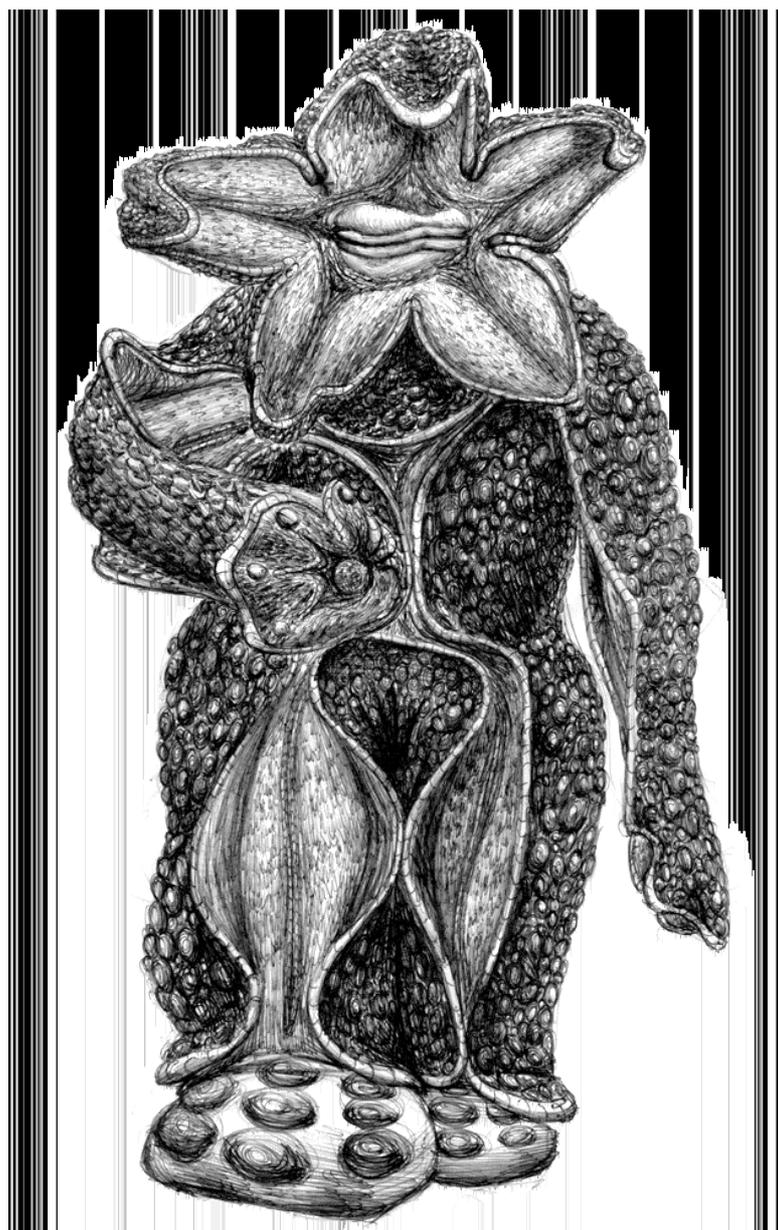
Vita di un otacuàn

L'aspettativa di vita di un otacuàn è all'incirca pari a quella di un normale essere umano.

Personaggi

I giocatori interpretano degli otacuàn, e come tali sono chiamati alle loro mansioni, qualsiasi esse siano.

I personaggi otacuàn sono personaggi con caratteristiche lievemente superiori a quelle umane “standard,” e come tali potrebbero avere punteggi di caratteristica superiori a 4 o 5 in almeno una caratteristica. Ovviamente, nessuno è costretto ad interpretare un “semi-eroe,” e un giocatore può divertirsi anche giocando un semplice membro della comunità otacuàn mediterranea (o lessepsiana, o atlantica).



Una Stella otacuàn

Cladi e specie

Ogni otacuàn appartiene ad uno specifico clade, ossia a un raggruppamento di specie con caratteristiche comuni. Ad esempio, Seppie, Calamari e Piovre appartengono al clade dei Cefalopodi.

Ogni specie rappresentata dagli otacuàn è una specie animale realmente esistente, e ogni otacuàn agisce nell'interesse proprio e della specie che difende; in sostanza,

essi sono una sorta di “santi protettori” degli organismi marini di tutto il mondo, e in particolare del Mediterraneo.

La morte di un otacuàn è un evento terribile, che mina l’essenza e l’esistenza della specie, indipendentemente dal numero di otacuàn che la proteggono.

Ogni specie ha caratteristiche intrinsecamente differenti e caratteristiche comuni.

Le caratteristiche comuni vengono esplicate nella descrizione relativa ai singoli cladi, e riguardano velocità di movimento, forme, bonus e malus alle caratteristiche e abilità speciali. Ogni specie, in più, possiede una specifica caratteristica che la distingue dalle altre.

Alcune Doti sono specifiche per alcune specie o alcuni cladi, e possono essere scelte esclusivamente da membri di quella specie o di quel clade.

Far parte di un clade o di una specie è generalmente fonte di onore per un otacuàn, e sentirsi sminuiti o dileggiati per la propria natura è considerato solitamente un insulto assai grave.

Movimento

Gli otacuàn in generale nuotano. Sono pochi i cladi che non possiedono questa caratteristica (Echinodermi e Crostacei), ma possiedono caratteristiche diverse.

Pertanto, la velocità di base per (quasi) tutti gli otacuàn è quella di nuoto, che prende il posto (se la forma adottata lo permette) della camminata; i modificatori di scatto, corsa e marcia si applicano ad essa.

Forme

Gli otacuàn sono esseri sovranaturali, e possono assumere, in virtù di questa loro natura particolare, più di una forma.

Essi trascorrono la loro vita sotto due forme specifiche: la forma natans e la forma ambulans.

La prima è una forma di base che permette loro di nuotare liberamente e velocemente, utilizzando pinne e coda. Un otacuàn in forma ambulans non è troppo dissimile da una “sirena” tipica, con torso umanoide e pinna caudale in luogo delle gambe.

La seconda è una forma che gli otacuàn tendono ad utilizzare poco, poiché ha in genere scarso uso nei loro reami subacquei. In questa forma, essi perdono pinne e coda per sviluppare un paio di gambe e stazione eretta, che gli permette di muoversi più lentamente ma con maggiori libertà sul fondo.

Echinodermi e Crostacei sono privi di forma natans.

Cladi

Di seguito sono elencati tutti i cladi disponibili all'uso per i personaggi del gioco. Accanto a ogni specie è indicata l'appartenenza alla due maggiori fazioni in gioco.

Grandi pelagici (Med, Les)

Forti, veloci, resistenti, ma anche paradossalmente vulnerabili, i Grandi Pelagici sono creature vigorose e regali, ma sono spesso relegate a ruoli di combattimento, per cui molti li ritengono portati.

Ma c'è ben di più, oltre a un fisico che spesso sembra forgiato per la lotta e per la vita sul filo del rasoio: questi grandi otacuàn hanno un animo di proporzioni paragonabili al loro fisico, con una incredibile tenacia e una grande forza di volontà. Sanno gettarsi a capofitto in una missione, dedicandosi ad essa anima e corpo.

Attualmente, molti Grandi pelagici sono impegnati nella difesa del territorio dei Mediterranei, ultimi bastioni contro l'invasione lessepsiana; il loro numero è però fiaccato dalle opere dei "camminatori," che divorano molti dei loro protetti, e dalle malattie che improvvisamente stanno colpendo in modo quasi casuale queste nobili creature, decimandoli.

Caratteristiche: +1 F, -1 I

Abilità comuni:

- *Grande fisicità:* i Grandi pelagici hanno un fisico invidiabile, oltre che una grande capacità combattiva. Le loro dimensioni corporee notevoli gli permettono di impugnare a una sola mano oggetti che in realtà richiederebbero di essere presi con due mani, e un bonus di +3 al numero massimo di Ferite sostenibili.
- *Corpo idrodinamico:* benché molto più grandi di un qualunque otacuàn, i Grandi pelagici sono esseri in grado di muoversi a velocità sorprendenti. La loro velocità in forma natans è di 3 metri per round in più rispetto alla media.

Forma ambulans: nella forma ambulans, la coda si riduce a un piccolo mozzicone senza utilità, ma le pinne pelviche si sviluppano in gambe per la deambulazione, permettendo all'otacuàn di muoversi a una velocità di un quarto rispetto a quella regolare di nuoto (2 m/r).

Forma natans: nella loro forma natans, la coda si sviluppa pienamente, e le gambe scompaiono, permettendo agli otacuàn di nuotare; la loro velocità di nuoto di base è di 5 m/r, ma godono di un bonus di +3 m/r (per *corpo idrodinamico*), raggiungendo quindi una velocità di 8 m/r.

Tonni (Med, Les): gregari e molto sociali, i Tonni sono agili e scattanti nonostante una corporatura assai robusta. Tendono a mescolarsi maggiormente fra la popolazione, e sono più numerosi dei Pesci spada; al contrario di questi, però, sono più equamente distribuiti fra Comuni e Mirmidoni, in quanto la loro attitudine al combattimento è minore.

Abilità di specie:

- *Gregarietà:* più dei Pesci spada, i Tonni sono creature più gregarie e sociali. Godono di un bonus di +1 alle prove di Socialità con tutti gli otacuàn, e di +2 verso gli altri Tonni.

Pesci spada (Med, Les): Robusti, grandi, forti, i Pesci spada rappresentano l'emblema dei Mirmidoni in tutto il mondo. Provvisti di un lungo e acuminato gladio, che sanno utilizzare con maestria in combattimento, essi sono le guardie, le forze dell'ordine e i soldati di tutto il Mediterraneo. Essi sono però attualmente sotto il torchio distruttivo di una tremenda malattia di origini ignote che li sta decimando, senza che se ne possa stabilire l'origine.

Abilità di specie:

- *Gladio:* i Pesci spada sono provvisti di un lungo sperone posto sul loro muso, chiamato gladio, con cui possono liberamente combattere, utilizzandolo a mo' di arma. Essi ottengono l'abilità specializzata Attacco (attacco naturale), con cui possono utilizzare il gladio in combattimento.

Echinodermi (Med)

Gli Echinodermi sono un clade di otacuàn solitamente visto con un certo sospetto. Le loro caratteristiche risultano per molti piuttosto aliene: per questo, secondo alcuni Savi essi rappresentano entità più vicine agli dèi degli otacuàn stessi, sebbene sicuramente meno dei Coralli o dei Briozoi.

Piuttosto lenti e riflessivi, alcuni di essi sono dotati di capacità straordinarie, come la possibilità di rigenerarsi e di utilizzare spine acuminatae per difendersi. Sono piuttosto robusti, e il loro corpo è molto coriaceo.

Si tengono naturalmente ai margini della società otacuàn, in cui si mescolano con una certa difficoltà. Amano vivere in un certo blando isolamento, sicuri di non venire in alcun modo disturbati, in questo modo. Nelle zone conquistate o invase dai Lessepsiani rappresentano, assieme a pochi Squali e Grandi pelagici, i più stoici difensori dei bacini e di sotto-bacini.

Caratteristiche: -1 R, +1 V, +1 T, -1 I

Abilità comuni:

- *Robustezza:* il corpo degli Echinodermi è assai coriaceo e robusto. Essi non possono indossare gladach, ma sono considerati aventi Assorbimento pari a 4 (senza degradazione).
- *Ripiegamento:* gli Echinodermi sono in grado di ripiegarsi su se stessi, richiudendosi a formare una grossolana sfera. In questa posizione, non possono effettuare alcun movimento (considerati paralizzati), ma ottengono un bonus di Difesa di +8. Ripiegarsi è una azione intermedia.

Forma ambulans: gli Echinodermi non possiedono una forma natans. La loro forma ambulans è vagamente umanoide, e diversa fra le due specie: la forma ambulans delle Stelle è simile a un barile da cui si dipartono gambe e braccia quasi identiche fra di loro, e la testa è provvista di cinque propaggini appuntite, fra cui si nasconde una bocca. Simili sono i ricci, ma il loro corpo è rivestito da spine acuminatae. La loro velocità di movimento di base è la camminata a 3 m/r.

Stelle (Med): solitari e lenti, ma instancabili camminatori, le Stelle sono enigmatici otacuàn. Come tutti gli Echinodermi, tendono a mantenersi a una certa distanza dal resto della loro società, ma sono comunque meno isolazionisti dei Ricci. Riflessivi e poco loquaci, non hanno grandi doti di socialità e di combattimento, ma meglio di molti altri sanno analizzare le situazioni in cui si trovano.

Abilità di specie:

- *Rigenerazione*: la capacità più straordinaria delle Stelle è quella di potersi rigenerare completamente, sebbene con una certa lentezza. Essi possono guarire le proprie ferite a un ritmo triplo rispetto alla norma (3 Ferite al giorno).

Ricci (Med): più antisociali delle Stelle, i Ricci sono, per natura e per vocazione, dei solitari. Essi si spostano raramente dalle loro tane, ma se lo fanno è per una causa di grande importanza. A differenza delle Stelle, essi sono anche più combattivi, sebbene ne condividano la lentezza; duri, aspri, poco socievoli e, in certi casi, anche insopportabili, sono otacuan le cui mosse e il cui temperamento non va mai sottovalutato: un alleato Riccio può essere insostituibile, ed è preferibile non averne uno come nemico!

Abilità di specie:

- *Spine*: i Ricci sono noti per la grande quantità di spine che riveste il loro corpo. Essi possono utilizzarle sia per combattere che per difendersi. Chiunque attacchi un Riccio deve effettuare una prova di Agilità (Complessa) per non essere punti dalle sue spine: se fallisce, subisce 3 Ferite. In più, i Ricci ottengono l'abilità specializzata Attacco (attacco naturale) per combattere con le loro spine.

Balistidi (Med, Les)

I Balistidi sono otacuan assai peculiari, dal temperamento molto forte e piuttosto iracondo. Condividono con altri il carattere bellicoso, ma lo nascondono sotto un aspetto meno aggressivo.

Un po' come accade per i Tonni, essi sono divisi in modo piuttosto equo fra Mirmidoni e Comuni, sebbene più spesso facciano parte di guardie cittadine, vista la loro indole.

Il loro corpo è piuttosto rigido e compresso, e non li rende molto agili e rapidi; il loro "becco" è però potente, e temuto da molti.

Caratteristiche: +1 F, -1 R

Abilità comuni:

- *Becco*: la bocca dei Balistidi è fornita di un becco assai robusto e distruttivo. Essi ottengono l'abilità specializzata Attacco (attacco naturale), con un bonus di +2 al danno inferto dal loro becco.
- *Corpo solido*: il corpo dei Balistidi è assai coriaceo e robusto, sebbene ovviamente meno rispetto agli Echinodermi. Essi possono indossare gladach, sebbene con un malus di -2 a tutte le prove che coinvolgono l'uso dei Riflessi, ma sono considerati aventi Assorbimento pari a 2 (senza degradazione) se non la indossano.

Forma ambulans: nella forma ambulans, la coda si riduce a un piccolo mozzicone senza utilità, ma le pinne pelviche si sviluppano in gambe per la deambulazione, permettendo all'otacuan di muoversi a una velocità dimezzata rispetto a quella regolare di nuoto (2 m/r).

Forma natans: nella loro forma natans, la coda si sviluppa pienamente, e le gambe scompaiono, permettendo agli otacuan di nuotare; la loro velocità di nuoto di base è di 5 m/r.

Pesce balestra (Med, Les): forti e decisi, ma anche capaci di grandi violenze se provocati, i Pesci balestra fanno spesso parte di unità speciali dei vari corpi di combattimento, e sono molto utilizzati nel fronteggiare la minaccia lessepsiana. Alcuni di essi sono anche arruolati fra gli stessi lessepsiani, fra cui sono incaricati dei compiti più efferati e orrendi.

Abilità di specie:

- *Iracondo:* i Pesci balestra sono creature assai irascibili. Essi possono, se provocati, entrare in uno stato mentale tanto alterato da renderli combattenti ferocissimi e tremendi. In questo stato, essi non subiscono malus alla Vitalità in seguito a danni o sforzi prolungati. Lo stato ha una durata di 3 round.

Squali (Med, Les)

Curiosi, intelligenti ma anche feroci in combattimento, gli Squali sono un clade di otacuàn che molti temono e rispettano, a volte in modo eccessivo. Fra i Mirmidoni sono spesso leader o marescialli di guerra, a causa del loro acume tattico e della loro ferocia, ma più spesso fanno parte dei Comuni.

Spesso, la loro brutalità combattiva si traduce in una scarsa capacità di relazionarsi con altri: gli Squali non brillano per doti comunicative, e anche come leader in battaglia sono poco inclini a far uso di belle parole e grandi doti diplomatiche.

Caratteristiche: +1 F, -1 I

Abilità comuni:

- *Idrodinamicità:* la pelle degli Squali è rivestita di microscopici dentelli che rendono l'otacuàn incredibilmente rapido nel nuoto. Essi ottengono un bonus di +3 m/r alle prove di nuoto.
- *Elettrolocazione:* sul muso degli Squali sono presenti degli organelli che consentono loro di avere un senso ulteriore, molto particolare. Essi ottengono l'abilità specializzata Sensi (elettrolocazione); essi possono effettuare prove di questa abilità in luogo di altre prove di Sensi per localizzare altri otacuàn od organismi viventi; usare questa abilità è una non-azione che conferisce per un round una "immagine statica" dell'ambiente circostante.

Forma ambulans: nella forma ambulans, la coda si riduce a un piccolo mozzicone senza utilità, ma le pinne pelviche si sviluppano in gambe per la deambulazione, permettendo all'otacuàn di muoversi a una velocità dimezzata rispetto a quella regolare di nuoto (2 m/r).

Forma natans: nella loro forma natans, la coda si sviluppa pienamente, e le gambe scompaiono, permettendo agli otacuàn di nuotare; la loro velocità di nuoto di base è di 8 m/r (5 m/r di base, più un bonus di +3 m/r per *idrodinamicità*).

Razza (Med, Les): schive e sospettose, le Razze si mescolano poco con la gente, spesso rimanendo nascoste o comunque mantenendo un basso profilo. Solo in casi di necessità emergono dalla loro copertura.

Abilità di specie:

- *Seppellimento:* le Razze sono in grado di nascondersi in modo eccellente nel loro ambiente, soprattutto se il fondale è di sabbia o altro materiale sufficientemente molle; per questo sono spesso usate come spie fra

lessepsiani e mediterranei. Essi possiedono un bonus di +4 alle prove di Furtività (nascondersi).

Squalo bianco (Med): grandi, maestosi e regali, sono i principi di tutti gli Squali. La maggior parte di essi agisce come consiglieri di guerra per i vari Regnanti o come comandanti e marescialli delle varie unità di combattenti, soprattutto nei bacini più occidentali del Mediterraneo.

Abilità di specie:

- *Vigore fisico:* gli Squali bianchi raggiungono dimensioni davvero notevoli per un otacùan. Le loro dimensioni corporee notevoli gli permettono di impugnare a una sola mano oggetti che in realtà richiederebbero di essere presi con due mani, e un bonus di +3 al numero massimo di Ferite sostenibili.

Verdesca (Med): più longilinei e dinamici degli Squali bianchi, le Verdesche sono Squali più adatti alla vita sociale, e sono spesso parte dei Comuni, in modo più netto che per molti altri appartenenti allo stesso clade. Più pacati e riflessivi degli altri, sono anche assai più agili.

Abilità di specie:

- *Agilità:* le Verdesche sono fra i più agili degli Squali. Essi ottengono un bonus di +2 a tutte le prove di Agilità.

Mako (Med): simili agli Squali bianchi, ma di dimensioni minori, ne condividono (esasperandola, in certi casi), la ferocia. Agiscono spesso come luogotenenti degli Squali bianchi o dei Pesci spada.

Abilità di specie:

- *Ferocia:* i Mako sono creature assai feroci. Essi ottengono l'abilità specializzata Attacco (attacco naturale), con cui possono attaccare in ogni modo.

Crostacei (Med)

I Crostacei sono otacùan atipici. Rudi, a volte pavidì, ma dotati di una resistenza e di una forza fuori dal comune, sono da molti descritti come esseri di buon cuore, spesso disponibili a offrirsi per quei pochi a cui concedono la propria fiducia. Sono solitamente fra i Comuni, ma alcuni di loro fan parte di unità speciali di Mirmidoni o di Savi.

Caratteristiche: +1 F, +1 V, -1 T, -1 I

Abilità comuni:

- *Chele:* i primi arti dei Crostacei hanno la forma di due robuste chele, che possono usare per i più disparati usi. Essi ottengono l'abilità specializzata Attacco (attacco naturale), con cui possono utilizzarle per combattere.
- *Esoscheletro:* il corpo dei Crostacei è rivestito di una durissima cuticola, molto resistente ai danni. Essi non possono indossare delle gladach, ma possiedono un punteggio naturale di Assorbimento pari a 3.

Forma ambulans: nella forma ambulans, il primo paio di arti forma le chele, gli ultimi due sono fusi a formare delle gambe funzionali e gli altri due intermedi sono dotati di mani rudimentali. Possono camminare e scalare a una velocità di 3 m/r.

Granceola (Med): comuni a varie profondità, le Granceole hanno un corpo di grandi dimensioni e chele da temere. Tendono a mantenere in genere un basso profilo, per quanto possibile dalle loro dimensioni.

Abilità di specie:

- *Mascheramento:* le Granceole possono utilizzare alghe e altro materiale presente sulla scena per nascondersi e mimetizzarsi dovunque. Essi possiedono un bonus di +2 alle prove di Furtività (nascondersi).

Cefalopodi (Med)

I Cefalopodi sono la “classe dirigente” degli otacuàn. In virtù del loro intelletto e delle loro doti sociali, essi hanno da subito conquistato gli strati sociali più elevati, assumendo cariche diverse a seconda della specie di appartenenza.

Essi si dividono in tre specie: le piovre, i veri imperatori, ai posti di comando delle varie regioni; le seppie, con incarichi di rappresentanza come vassalli e ambasciatori; i calamari, messaggeri, spie e piccoli leader di vario tipo.

Caratteristiche: -1 F, +1 T

Abilità comuni:

- *Tentacoli:* i Cefalopodi sono dotati di 8 tentacoli molto mobili, che rappresentano effettivamente sei braccia addizionali con cui possono afferrare e manipolare vari oggetti.
- *Espressività:* la capacità dei Cefalopodi di modificare il colore del proprio corpo in base all'umore gli permette di esprimersi assai meglio di chiunque altro, conferendo loro un bonus di +2 a tutte le prove di Socialità.

Forma ambulans: nella forma ambulans, due (nelle piovre) o quattro (in seppie e calamari) tentacoli si fondono per dare origine a delle appendici simili a gambe, molto flessibili; tali appendici consentono loro di muoversi alla velocità di 0,5 m/s.

Forma natans: nella loro forma natans, tutti i tentacoli sono aperti, e possono essere usati per creare una spinta sufficiente a spostarli ad una velocità di 1 m/s nella colonna d'acqua.

Piovre (Med): le Piovre sono gli otacuàn più altolocati; essi rappresentano la classe dirigente dell'intera società, governando i vari bacini minori e le varie regioni.

Abilità di specie:

Ventose: tramite le ventose posizionate sui loro tentacoli, le Piovre sono in grado di aggrapparsi con maggior resistenza a ogni cosa. Godono di un bonus di +1 F.

Seppie (Med): le Seppie non hanno mai occupato posizioni di comando di una certa importanza. Solitamente agiscono come vassalli per signorotti locali o per personaggi di rango superiore; forse è per una certa ambizione non realizzata che un buon numero di Seppie viene regolarmente colto, ogni anno, in macchinazioni di vario tipo contro i Regnanti locali.

Abilità di specie:

- *Inchiostro:* le Seppie possono produrre una nube di inchiostro, scaricandolo nell'acqua da un apposito organo tramite la bocca. Possono espellere l'inchiostro 1 volta ogni 3 round; possono scegliere se espellerlo su un avversario (tramite una prova di Attacco con R+T), che rimane quindi accecato fin quando non si sposta all'esterno della nube, o in un'area di dimensioni pari a quella della nube (prova di Attacco con Difficoltà Media).

La nube è di 1 m cubo di volume, e la sua forma può essere liberamente modificata. Chi si ritrova dietro di essa è totalmente occultato.

Calamari (Med): i Calamari rappresentano tutte quelle figure di governo minori, come giudici, magistrati, sindaci e altri. Non hanno le medesime ambizioni delle Seppie, ma si limitano ad occupare posti di rango inferiore, generalmente senza grosse speranze.

Abilità di specie:

- *Velocità:* a causa della loro minore dimensione, i Calamari godono di una velocità superiore rispetto a quella degli altri Cefalopodi, raggiungendo i 2 metri al secondo nella forma natans.

Scorfani (Med, Les)

Questi otacuàn hanno un aspetto alquanto peculiare, quasi spaventoso per alcuni. I loro colori e la loro pelle permettono loro di nascondersi nel loro ambiente. Unica eccezione: i Pesci scorpione, la cui appariscenza e bellezza esterna nasconde capacità venefiche e predatorie fuori dal comune. Non per niente, il temuto Da-Hario è un Pesce scorpione.

Caratteristiche: +1 R, -1 P

Abilità comuni:

- *Spine:* gli Scorfani sono dotati di spine in varie parti del loro corpo: gli Scorfani sulla pinna dorsale, i Pesci scorpione lungo le pinne pettorali. Essi ottengono l'abilità specializzata Attacco (attacco naturale) per poter attaccare con le loro spine.
- *Scatto:* gli Scorfani possono effettuare rapidissimi scatti. Come azione rapida, possono correre (se in forma ambulans) o nuotare (se in forma natans) al triplo della loro velocità di base per quella forma.

Forma ambulans: nella forma ambulans, la coda si riduce a un piccolo mozzicone senza utilità, ma le pinne pelviche si sviluppano in gambe per la deambulazione, permettendo all'otacuàn di muoversi a una velocità di un quarto rispetto a quella regolare di nuoto (2 m/r).

Forma natans: nella loro forma natans, la coda si sviluppa pienamente, e le gambe scompaiono, permettendo agli otacuàn di nuotare; la loro velocità di nuoto di base è di 4 m/r.

Scorfani (Med): schivi e misteriosi, gli Scorfani tendono a nascondersi ovunque possono, se temono di essere seguiti o minacciati. Spesso sono dei semplici Comuni, nella società otacuàn, sia fra i Lessepsiani che fra i Mediterranei. Essi sono però spesso impiegati in azioni di guerra come spie, grazie alle loro doti mimetiche.

Abilità di specie:

- *Mimetismo:* i loro colori rendono gli Scorfani molto simili ai fondi sabbiosi fra cui vivono. Godono di un bonus di +3 alle prove Furtività per nascondersi.

Pesci scorpione (Les): d'aspetto regale, i Pesci scorpione nascondono sotto i loro colori appariscenti una tenacia e una cattiveria uniche al mondo. Da-Hario, il

grande leader dei Lessepsiani, è, per l'appunto, un Pesce scorpione, finora l'unico emerso dalla migrazione da Suez.

Abilità di specie:

- *Spine velenose*: i Pesci scorpione sono dotati di spine assai velenose, che emergono da spalle e schiena. Se essi riescono a colpire utilizzando tali spine, infliggono +2 danni ogni round ai propri avversari a causa del veleno che rimane nel loro organismo. Chi ne viene colpito deve effettuare una prova di Costituzione (Ostica) per far cessare l'effetto, ogni round.

Doti

Le Doti sono delle caratteristiche specifiche del personaggio, intrinseche e di cui egli dispone da sempre. A differenza delle tecniche, le Doti non vengono apprese: se non vengono acquisite immediatamente, esse possono essere ottenute in seguito dal personaggio, ma è più una “scoperta di sé” che non un allenamento che permette di apprendere capacità nuove.

Alcune Doti sono specifiche per determinati cladi e specie, che vengono descritti fra parentesi quadre nel nome della Dote stessa.

I bonus intesi sono cumulabili con altri, e le Doti possono essere acquisite più volte.

Corpo robusto

Requisiti: almeno 5 V.

Beneficio: il personaggio possiede una fisicità assolutamente fuori dalla norma. Egli ottiene un bonus di +1 al limite massimo di Ferite che può sostenere, cumulabile con altri simili.

Fisicità superiore [Grande pelagico]

Requisiti: clade: Grande pelagico; almeno 7 V.

Beneficio: il personaggio possiede una fisicità assolutamente fuori dalla norma. Egli ottiene un bonus di +2 al limite massimo di Ferite che può sostenere, cumulabile con altri simili.

Carica devastante [Grande pelagico (Pesce spada)]

Requisiti: specie: Pesce spada; almeno 3 punti abilità investiti in Attacco (attacco naturale).

Beneficio: se effettua un attacco in carica utilizzando il proprio gladio, il personaggio può raddoppiare il danno provocato al suo avversario.

Gladio affilato [Grande pelagico (Pesce spada)]

Requisiti: specie: Pesce spada.

Beneficio: il personaggio è dotato di un gladio più affilato della norma. Egli gode di un bonus di +1 (cumulativo con altri) ai danni portati con il suo gladio.

Cooperazione [Grande pelagico (Tonno)]

Requisiti: specie: Tonno.

Beneficio: i Tonni sono in grado di lavorare molto meglio in gruppo. Se due o più Tonni effettuano le medesime prove nello stesso round (sullo stesso bersaglio), ottengono un bonus di +2 alle prove.

Resistenza superiore [Grande pelagico (Tonno)]

Requisiti: specie: Tonno.

Beneficio: i Tonni sono in grado di resistere agli sforzi meglio di chiunque altro. Essi, infatti, accumulano 1 danno alla Vitalità ogni 6 Ferite conseguite, invece che ogni 3.

Corpo solido [Echinoderma]

Requisiti: clade: Echinodermi; almeno 6 V.

Beneficio: il corpo del personaggio è eccezionalmente robusto. Il suo punteggio di Assorbimento aumenta di 1 punto.

Rigurgito chimico [Echinoderma (Stella)]

Requisiti: specie: Stella.

Beneficio: lo stomaco del personaggio secerne un composto chimico particolarmente acido. Il personaggio può emettere un soffio di questo composto entro 1 metro di distanza, creando una nube di 1 metro cubo; chiunque sia investito in questa nube chimica subisce 3 Ferite ogni round in cui vi rimane. La nube permane per 3 round, e il personaggio può soffiare una seconda ogni 6 round come azione intermedia.

Camminatore instancabile [Echinoderma (Stella)]

Requisiti: specie: Stella; almeno 3 punti abilità investiti in Costituzione.

Beneficio: il personaggio è in grado di marciare con maggior facilità. La Difficoltà delle prove di Costituzione per non stancarsi durante la marcia è di un grado più bassa.

Spine fragili [Echinoderma (Riccio)]

Requisiti: specie: Riccio.

Beneficio: alcune spine dei Ricci possono rompersi. Se un avversario viene ferito dalle spine del personaggio, deve effettuare immediatamente una prova di Agilità contrapposta a una prova di Difesa del personaggio; se fallisce, nell'allontanare l'arto ferito provoca la rottura delle spine con cui si è ferito, che rimangono nel suo corpo, provocando 1 danno ogni round. Per toglierle, deve effettuare una prova di Costituzione (come azione intermedia), con Difficoltà Complessa.

Aspro combattente [Echinoderma (Riccio)]

Requisiti: specie: Riccio; almeno 3 punti abilità investiti in Costituzione.

Beneficio: i Ricci sono noti per essere combattenti stoici e forti. Essi, infatti, accumulano 1 danno alla Vitalità ogni 4 Ferite conseguite, invece che ogni 3.

Becco distruttivo [Balistide]

Requisiti: clade: Balistidi; almeno 3 punti abilità investiti in Attacco (attacco naturale).

Beneficio: il personaggio è assai abile negli attacchi con il suo becco. Egli ottiene un bonus di +2 alle prove di Attacco (attacco naturale) eseguite con il suo becco.

Agile in armatura [Balistide (Pesce balestra)]

Requisiti: specie: Pesce balestra; almeno 3 punti abilità investiti in Competenze (gladach).

Beneficio: il personaggio è agile nei movimenti con la gladach. Egli non subisce il malus alle prove di -2.

Ira irrefrenabile [Balistide (Pesce balestra)]

Requisiti: specie: Pesce balestra; almeno 3 punti abilità investiti in Costituzione.

Beneficio: lo stato d'ira del personaggio è più duraturo. Egli può rimanere nello stato d'ira per 1 round in più.

Elettrolocazione superiore [Squalo]

Requisiti: clade: Squali; almeno 3 punti abilità investiti in Sensi (elettrolocazione).
Beneficio: il personaggio si può procurare una mappa mentale locale più duratura. La durata dell'immagine elettrica è aumentata di 1 round.

Sospettoso [Squalo (Razza)]

Requisiti: specie: Razza; almeno 3 punti abilità investiti in Sensi (intuito).
Beneficio: il personaggio nutre sospetti su tutto e tutti. Egli ottiene un bonus di +2 alle prove di Sensi (intuito) per individuare frodi e menzogne.

Seppellimento superiore [Squalo (Razza)]

Requisiti: specie: Razza; almeno 3 punti abilità investiti in Furtività (nascondersi).
Beneficio: il personaggio è in grado di nascondersi meglio di chiunque altro. Il bonus per il seppellimento aumenta di +1.

Regalità [Squalo (Squalo bianco)]

Requisiti: specie: Squalo bianco; almeno 6 I.
Beneficio: il personaggio ha un aspetto che ispira fiducia. Egli ottiene l'abilità specializzata Socialità (leadership).

Vigore estremo [Squalo (Squalo bianco)]

Requisiti: specie: Squalo bianco; almeno 6 V.
Beneficio: gli Squali bianchi hanno una resistenza superiore agli altri squali. Essi, infatti, accumulano 1 danno alla Vitalità ogni 5 Ferite conseguite, invece che ogni 3.

Dinamico [Squalo (Verdesca)]

Requisiti: specie: Verdesca; almeno 6 R.
Beneficio: il personaggio è molto più agile della norma. Il bonus alle prove di Agilità incrementa di +1.

Riflessivo [Squalo (Verdesca)]

Requisiti: specie: Verdesca; almeno 5 T.
Beneficio: le Verdesche sono più riflessive di altri Squali. Essi, infatti, ottengono un bonus di +2 alle prove di Socialità.

Grande ferocia [Squalo (Mako)]

Requisiti: specie: Mako; almeno 6 V.
Beneficio: gli squali Mako hanno una resistenza superiore ad altri squali. Essi, infatti, accumulano 1 danno alla Vitalità ogni 4 Ferite conseguite, invece che ogni 3.

Morso devastante [Squalo (Mako)]

Requisiti: specie: Mako; almeno 3 punti abilità investiti in Attacco (attacco naturale).
Beneficio: i morsi dei Mako sono assai dolorosi. Il personaggio ottiene un bonus ai danni portati con i morsi di +2.

Chele potenti [Crostaceo]

Requisiti: clade: Crostaceo; almeno 5 F.

Beneficio: il personaggio è dotato di chele forti e resistenti. Egli gode di un bonus di +1 (cumulativo con altri) alle prove di Costituzione per afferrare e trattenere.

Chele taglienti [Crostaceo (Granceola)]

Requisiti: specie: Granceola.

Beneficio: il personaggio è dotato di chele assai affilate. Egli gode di un bonus di +1 (cumulativo con altri) ai danni portati con la sua chela.

Corte spine [Crostaceo (Granceola)]

Requisiti: specie: Granceola.

Beneficio: il personaggio è dotato di piccole spine sul suo esoscheletro. Un avversario che attacchi la Granceola subisce 1 Ferita.

Ventose aderenti [Cefalopode]

Requisiti: clade: Cefalopode.

Beneficio: il personaggio è dotato di ventose più aderenti del normale. Egli gode di un bonus di +1 (cumulativo con altri) per afferrare e aggrapparsi agli oggetti.

Pelle morfica [Cefalopode (Piovra)]

Requisiti: specie: Piovra; Furtività (nascondersi).

Beneficio: la pelle del personaggio è in grado di mutare lievemente la propria morfologia per camuffarsi in modo più adeguato al fondo. Egli gode di un bonus alle prove di Furtività (nascondersi) di +4 per confondersi con il fondale.

Regalità tentacolare [Cefalopode (Piovra)]

Requisiti: specie: Piovra; almeno 6 I.

Beneficio: il personaggio ha un aspetto che ispira fiducia. Egli ottiene l'abilità specializzata Socialità (leadership).

Nube espansa [Cefalopode (Seppia)]

Requisiti: specie: Seppia.

Beneficio: il personaggio può soffiare una quantità maggiore di inchiostro. Il volume della nube di inchiostro così soffiata è raddoppiato.

Soffio frequente [Cefalopode (Seppia)]

Requisiti: specie: Seppia; almeno 6 V.

Beneficio: il personaggio può soffiare con maggiore frequenza. Egli può soffiare una volta ogni 2 round.

Segno del comando [Cefalopode (Calamaro)]

Requisiti: specie: Calamaro.

Beneficio: se a guidarlo è qualcuno di importante, il personaggio risponde in modo più adeguato. Il bonus delle prove di morale che ottengono è maggiorato di +2.

Velocità a piedi [Cefalopode (Calamaro)]

Requisiti: specie: Calamaro; almeno 6 R.

Beneficio: il personaggio si può muovere a maggior velocità anche nella sua forma ambulans. Egli può camminare a una velocità raddoppiata nella sua forma ambulans.

Capacità superiore

Beneficio: il personaggio è dotato di capacità superiori alla norma. Egli gode di un bonus di +1 a una singola caratteristica (cumulativo con altri).

Colonizzato

Requisito: approvazione del Narratore.

Beneficio: il personaggio è stato colonizzato da un Briozoo, che comunica direttamente con la sua mente. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove.

Predizione e consapevolezza

Requisito: Colonizzato.

Beneficio: la colonia di Briozoi che ha colonizzato il personaggio gli comunica dati sul futuro. Il personaggio può scorgere (sporadicamente) brevi scorci di futuro, che non necessariamente lo riguardano; gli scorci di futuro possono riguardare momenti che vanno da un secondo a un giorno nel futuro.

Cambio rapido

Requisiti: almeno 5 R.

Beneficio: a differenza di altri otacuàn, il personaggio può passare più rapidamente dalla forma natans alla ambulans, e viceversa. Per lui, il cambio è una azione rapida.

Guarigione rapida

Requisiti: almeno 7 V.

Beneficio: il personaggio è in grado di recuperare le proprie energie a una velocità sorprendente. Egli è in grado di curare le proprie ferite a un tasso doppio rispetto alla norma.

Tecniche

Oltre alle Doti, un personaggio dispone di Tecniche, che gli permettono di utilizzare capacità straordinarie apprese con il tempo e con l'esperienza. Queste capacità possono, a volte, essere potenziate investendo su di esse Punti Esperienza.

Generali

Seguace di Da-Hario

Requisito: Lessepsiano.

Beneficio: il personaggio è un seguace del grande Da-Hario. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Attacco, Furtività e Socialità.

Obbediente al Re

Requisito: Mediterraneo.

Beneficio: il personaggio è fedele al Re del Mediterraneo. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Competenza, Costituzione e Socialità.

Abile

Beneficio: il personaggio può utilizzare meglio di altri le proprie abilità. Egli gode di un bonus di +1 a una singola abilità (cumulativo con altri).

Vita fra coralli

Beneficio: il personaggio ha trascorso una porzione della propria vita fra i Coralli. Egli gode di un bonus di +1 P (cumulativo con altri).

Savio

Beneficio: il personaggio fa parte della casta dei Savi. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Conoscenza.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus incrementa di +1.

Mirmidone

Beneficio: il personaggio fa parte della casta dei Mirmidoni. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Attacco o Difesa.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus incrementa di +1.

Comune

Beneficio: il personaggio fa parte della casta dei Comuni. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Competenza.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus incrementa di +1.

Regnante

Requisito: clade: Cefalopode.

Beneficio: il personaggio fa parte della casta dei Regnanti. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Socialità.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus incrementa di +1.

Atletica

Agile manovra

Beneficio: il personaggio gode di una agilità superiore alla norma, in virtù del proprio addestramento. Egli ottiene un bonus di +1 alle prove di Agilità.

Nuoto atletico

Requisito: velocità di nuoto.

Beneficio: il personaggio è un provetto nuotatore. Egli ottiene l'abilità specializzata Agilità (nuoto).

Provetto nuotatore

Requisito: Agilità (nuoto).

Beneficio: il personaggio ha una capacità di nuoto suprema. Egli gode di un bonus di +1 alle prove di abilità specializzata Agilità (nuoto).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Nuoto controcorrente

Requisito: almeno 6 punti abilità investiti in Agilità (nuoto).

Beneficio: il personaggio può nuotare controcorrente. Egli gode di un bonus di +3 alle prove di abilità specializzata Agilità (nuoto) per nuotare contro la corrente.

Movimenti fini

Requisiti: almeno 6 R; Agile manovra.

Beneficio: l'agilità del personaggio si affina e migliora. Il bonus alle prove di Agilità aumenta di +1.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus incrementa di +1.

Scarto laterale

Requisiti: almeno 3 punti abilità investiti in Agilità; almeno 3 punti abilità investiti in Difesa.

Beneficio: il personaggio può utilizzare la sua agilità per schivare con più destrezza l'attacco dei suoi avversari. Egli può effettuare, in luogo di una prova di Difesa per schivare, una prova combinata di Difesa (abilità di base) e Agilità (abilità qualificante), contrapposta alla prova di Attacco del suo avversario; se riesce, il personaggio può muoversi per la metà della sua velocità massima di cammino nel round dopo aver evitato l'attacco.

Speciale: se il personaggio possiede la specializzazione Difesa (schivata), lo spostamento è pari all'intera velocità massima di cammino nel round.

Attacco

Combattente

Beneficio: il personaggio è stato sottoposto a un addestramento combattivo. Egli gode di un bonus di +1 alle prove di Attacco.

Fluidità d'attacco

Requisiti: almeno 6 R; Agile manovra.

Beneficio: l'agilità del personaggio nel combattere diviene sempre più eccellente. Egli passa, durante i combattimenti in acqua, a una situazione di blocco parziale.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, la condizione di blocco scende di un grado.

Attacco potente

Requisito: Almeno 1 punto abilità investito in Attacco.

Beneficio: il personaggio è in grado di portare attacchi più potenti della norma. Egli può aggiungere un bonus di +1 al danno portato con l'arma (non si moltiplicano).

Attacco devastante

Requisito: Almeno 3 punti abilità investiti in Attacco; Attacco potente.

Beneficio: gli attacchi del personaggio divengono eccessivamente potenti. Con un'azione di attacco completo, essi possono sommare +5 danni (senza moltiplicarli) al danno complessivo dell'arma.

Attacco mirato

Requisito: Almeno 1 punto abilità investito in Attacco.

Beneficio: il personaggio è in grado di portare precisi attacchi mirati. Egli ottiene l'abilità Attacco (colpo mirato).

Precisione nell'attacco

Requisito: Almeno 3 punti abilità investiti in Attacco; Attacco mirato; almeno 6 R.

Beneficio: il personaggio può portare attacchi mirati in modo molto più competente degli altri. Egli gode di un bonus di +2 a tutte le prove di Attacco (colpo mirato).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus incrementa di +1.

Attacco naturale

Requisito: Almeno 3 punti abilità investiti in Attacco.

Beneficio: il personaggio può utilizzare le sue caratteristiche naturali per colpire i suoi avversari. Egli ottiene l'abilità specializzata Attacco (naturale). Si considerano attacchi naturali quegli attacchi portati con morsi, coda, chele, artigli, spine.

Speciale: senza questa Tecnica, il personaggio non può utilizzare i suoi attacchi naturali.

Attacco subdolo

Requisito: Almeno 3 punti abilità investiti in Attacco.

Beneficio: il personaggio è in grado di sfruttare le debolezze del suo avversario per colpirlo meglio. Egli ottiene l'abilità specializzata Attacco (subdolo).

Colpo infame

Requisito: Attacco (subdolo).

Beneficio: il personaggio è in grado di sfruttare le debolezze del suo avversario per colpirlo senza farsi notare. Se il suo avversario non può utilizzare il suo bonus di Percezione alla Difesa, il personaggio gode di un bonus di +2 alle sue prove di Attacco (subdolo) per colpirlo.

Colpo preciso

Requisito: Attacco (subdolo).

Beneficio: il personaggio è in grado di sfruttare le debolezze del suo avversario per colpirlo con forza maggiore. Se il suo avversario non può utilizzare il suo bonus di Percezione alla Difesa, il personaggio gode di un bonus di +1 al danno portato.

Finta

Requisito: almeno 3 punti abilità investiti in Furtività, almeno 3 punti abilità investiti in Attacco.

Beneficio: il personaggio può attaccare il suo avversario con manovre diversive. Egli ottiene un bonus di +2 alle prove per fintare.

Competenza

Competente

Beneficio: il personaggio è addestrato e preciso. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Competenza.

Medico

Beneficio: il personaggio possiede rudimenti di medicina e chirurgia. Egli ottiene l'abilità specializzata Competenza (medicina).

Chirurgo

Requisiti: almeno 3 punti abilità investiti in Competenza (medicina) e Conoscenza (medicina); Addestramento medico, Medico.

Beneficio: il personaggio è in grado di utilizzare le proprie conoscenze mediche per curare i personaggi feriti. Con una prova di Competenza (medicina), a Difficoltà variabile a seconda dell'entità delle ferite, è in grado di curare una parte delle ferite riportate dai suoi pazienti:

Difficoltà	Ferite rimosse
Semplice	1 Ferita
Media	2 Ferite
Complessa	3 Ferite
Ostica	4 Ferite
Ardua	5 Ferite

Rimuovere ferite è una azione completa prolungata per un numero di round pari al quantitativo di ferite che si vogliono rimuovere; il fallimento interrompe la prova in esecuzione.

Apprendista mago

Requisito: Conoscenza (magia).

Beneficio: il personaggio sa utilizzare le arti della Magia Tecnica. Egli ottiene l'abilità specializzata Competenza (magia).

Idromante

Requisito: Competenza (magia).

Beneficio: il personaggio sa utilizzare l'arte dell'idromanzia. Egli ottiene l'abilità specializzata Competenza (idromanzia).

Divinatore

Requisito: Competenza (magia).

Beneficio: il personaggio sa utilizzare l'arte della divinazione. Egli ottiene l'abilità specializzata Competenza (divinazione).

Illusionista

Requisito: Competenza (magia).

Beneficio: il personaggio sa utilizzare l'arte dell'illusione. Egli ottiene l'abilità specializzata Competenza (illusione).

Trasformista

Requisito: Competenza (magia).

Beneficio: il personaggio sa utilizzare l'arte della trasformazione. Egli ottiene l'abilità specializzata Competenza (trasformazione).

Magia impressionante

Requisito: Competenza (magia) e una Competenza magica.

Beneficio: il personaggio sa essere più convincente se utilizza le arti magiche. Ogni volta che fa uso di una arte magica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Socialità per quel round.

*Conoscenza***Ben informato**

Beneficio: il personaggio ama informarsi nei vari campi. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Conoscenza.

Addestramento medico

Beneficio: il personaggio è stato addestrato alle arti della medicina. Egli ottiene l'abilità specializzata Conoscenza (medicina).

Esoterista

Beneficio: il personaggio ha una insana passione per argomenti che per altri otacuañ sono tabù, come per esempio la vita dei camminatori e la natura degli otacuañ profondi. Egli ottiene l'abilità specializzata Conoscenza (tabù).

Informatore

Beneficio: il personaggio possiede informazioni su personalità locali che non sono propriamente di appannaggio generale. Egli ottiene l'abilità specializzata Conoscenza (gossip).

Legislatore

Beneficio: il personaggio possiede una buona conoscenza delle leggi e delle regole. Egli ottiene l'abilità specializzata Conoscenza (leggi).

Mago dilettante

Beneficio: il personaggio possiede una buona conoscenza di magia. Egli ottiene l'abilità specializzata Conoscenza (magia).

Apprendista del corallo

Requisito: Vita fra coralli

Beneficio: il personaggio ha ricevuto un addestramento presso un Corallo. Egli ottiene l'abilità specializzata Conoscenza (coralli).

Conoscenza geografica

Beneficio: il personaggio ha una ottima conoscenza geografica. Egli ottiene l'abilità specializzata Conoscenza (geografia).

Biologo

Beneficio: il personaggio conosce a fondo il mondo animale. Egli ottiene l'abilità specializzata Conoscenza (animali).

Esperto d'armi

Beneficio: il personaggio ha una ottima conoscenza del mondo delle armi. Egli ottiene l'abilità specializzata Conoscenza (armi).

Costituzione

Resistenza

Beneficio: il personaggio ha una corporatura fuori dalla norma. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Costituzione.

Allenamento lessepsiano

Requisito: lessepsiano o con una vita fra i lessepsiani.

Beneficio: il personaggio è stato addestrato presso i lessepsiani. Egli gode di un bonus di +2 a tutte le prove di Costituzione per non perdere Vitalità se viene ferito.

Tempra di ferro

Requisiti: almeno 7 V.

Beneficio: il personaggio è in grado di sopportare al meglio condizioni fisiche altrimenti preoccupanti. Per lui, le prove di Costituzione per evitare la stanchezza sono di un grado più basse.

Bloccare

Beneficio: il personaggio può utilizzare la propria fisicità per trattenere e bloccare gli avversari od oggetti, e aggrapparsi ad essi. Egli ottiene l'abilità specializzata Costituzione (bloccare).

Presa potente

Requisiti: almeno 5 F; Costituzione (bloccare).

Beneficio: il personaggio sa come muoversi per trattenere al meglio i propri avversari. Egli gode di un bonus di +1 alle prove di Costituzione (bloccare).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Difesa

Difensivo

Beneficio: il personaggio sa difendersi al meglio delle sue capacità. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Difesa.

Parata

Beneficio: il personaggio apprende come parare al meglio i colpi dei suoi avversari. Egli ottiene l'abilità specializzata Difesa (parata).

Parata efficiente

Requisito: Difesa (parata)

Beneficio: il personaggio apprende come parare i colpi dei suoi avversari in modo ancor più efficace. Egli gode di un bonus alle prove di Difesa (parata) pari a +1.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Schivata

Beneficio: il personaggio apprende come schivare al meglio i colpi dei suoi avversari. Egli ottiene l'abilità specializzata Difesa (schivata).

Aggressivo

Requisito: almeno 3 punti abilità investiti in Difesa.

Beneficio: il personaggio può scegliere di curarsi meno della difesa e più dell'attacco. Egli può decidere di apporsi un malus alle prove di Difesa per il resto del round e conferirsi un pari bonus alle prove di Attacco. Il malus/bonus non può essere superiore al suo bonus di esperienza.

In difesa totale

Beneficio: il personaggio sa come evitare di farsi colpire dagli avversari.

Scegliendo di non muoversi durante il round, egli ottiene un bonus di +4 alle prove di Difesa effettuate nello stesso round.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +2.

Competenza con le gladach

Beneficio: il personaggio sa indossare una gladach senza che questa gli impedisca i movimenti. Se indossa una gladach, ottiene un bonus ulteriore di +1.

Difesa senza armatura

Beneficio: il personaggio può difendersi meglio se non indossa armature di sorta.

Se non indossa armature, egli gode di un bonus alle prove di Difesa pari alla metà del suo punteggio di Riflessi.

Forza di volontà

Volontà di ferro

Beneficio: il personaggio è in grado di resistere a sforzi e timori. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Forza di volontà.

Grande volontà

Beneficio: il personaggio è in grado di utilizzare la propria resistenza mentale per ottenere risultati stupefacenti. Egli ottiene l'abilità specializzata Forza di volontà (volontà).

Concentrazione nell'attacco

Requisiti: almeno 3 punti abilità investiti in Forza di volontà (volontà) e almeno 3 punti abilità investiti in Attacco.

Beneficio: il personaggio è in grado di utilizzare la propria forza di volontà per attaccare ignorando condizioni negative. Egli ignora il malus dato dalla condizione di affaticato per un round, se riesce in una prova di Forza di volontà (volontà) con Difficoltà Ostica.

Progressione: 3 PE: la durata aumenta di 1 round; 6 PE: il personaggio ignora il malus di uno stadio di affaticamento in più.

Volontà di potenza

Requisiti: Forza di volontà (volontà).

Beneficio: la forza di volontà del personaggio è così grande da permettergli sforzi fisici notevoli. Egli può effettuare (con un bonus di +1) prove di Forza di Volontà in luogo di prove di Costituzione.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Resistere alla paura

Beneficio: il personaggio è in grado di resistere alla paura meglio di chiunque altro. Egli ottiene l'abilità specializzata Forza di volontà (paura).

Sprezzante

Requisito: Forza di volontà (paura)

Beneficio: il personaggio è assai duro da intimidire. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Forza di volontà (paura) per resistere alle intimidazioni.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Resistente alle illusioni

Beneficio: il personaggio è assai duro da confondere. Egli ottiene l'abilità specializzata Forza di volontà (illusioni).

Maestro nella reticenza

Requisito: Forza di volontà (illusioni)

Beneficio: il personaggio è assai duro da confondere. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Forza di volontà (illusioni) per resistere alle illusioni.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Furtività

Furbo

Beneficio: il personaggio è insolitamente furbo. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Furtività.

Borseggiatore

Beneficio: il personaggio è addestrato a rubare piccoli oggetti dagli altri otacuan o nelle vicinanze. Egli ottiene l'abilità Furtività (borseggiare); per rubare, egli deve effettuare, come azione rapida, una prova in questa abilità (R+P), contrapposta a una prova di Sensi della sua vittima, che gode di un bonus di +2. Se la prova riesce,

egli deve immediatamente effettuare una prova in Furtività (R+P) per nascondere ciò che ha rubato, sempre come azione rapida.

Se ci sono altri osservatori, essi devono effettuare in entrambe le azioni una prova di Sensi per comprenderne gli atteggiamenti. Se il bersaglio o uno degli osservatori intuisce che il personaggio sta compiendo una azione illegale, la prova fallisce.

Se il personaggio sta rubando un oggetto non posseduto da altri bersagli, sono solo i presenti a dover effettuare le prove di Sensi.

Nascondere

Beneficio: il personaggio è dotato di una buona rapidità di mano, e ottiene l'abilità specializzata Furtività (nascondere).

Mano lesta

Requisito: Furtività (nascondere).

Beneficio: il personaggio è dotato di una insolita rapidità di mano. Quando si tratta di nascondere o estrarre oggetti dalle sue tasche, può effettuare una prova di questa abilità, con un bonus di +1.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus alle prove incrementa di +1.

Mescolarsi fra la folla

Requisito: Furtività (nascondersi)

Beneficio: il personaggio sa come sparire in mezzo a una folla. Egli gode di un bonus alle prove di Furtività (nascondersi) di +2 per nascondersi nella folla.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus alle prove incrementa di +1.

Invisibile

Requisito: almeno 6 punti abilità investiti nell'abilità specializzata Furtività (nascondersi)

Beneficio: il personaggio è in grado di nascondersi così bene da sembrare quasi invisibile. Egli può utilizzare ostacoli anche di ridotta dimensione per nascondersi completamente.

Sparire nel nulla

Requisito: almeno 9 punti abilità investiti nell'abilità specializzata Furtività (nascondersi)

Beneficio: il personaggio è in grado di nascondersi così bene da "apparire" e "sparire" a suo piacimento. Può effettuare le prove per nascondersi come azione rapida senza che la Difficoltà ne sia modificata.

Ripararsi

Requisito: Furtività (nascondersi)

Beneficio: il personaggio sa sfruttare al meglio ciò che lo circonda per nascondersi. Egli può utilizzare ostacoli e altri oggetti e situazioni che altrimenti gli permetterebbero di occultarsi in modo parziale per occultarsi in modo totale.

Abile nel nascondersi

Beneficio: il personaggio è in grado di nascondersi in vari luoghi in modo migliore di molti altri, anche grazie ad un superiore addestramento e capacità. Egli ottiene l'abilità specializzata Furtività (nascondersi).

Mimetismo

Beneficio: il personaggio è in grado di sfruttare meglio di altri l'ambiente circostante per nascondersi. La Difficoltà delle prove per nascondersi sfruttando le caratteristiche dell'ambiente è più bassa di un grado.

Sensi

Sensorialità acuta

Beneficio: il personaggio ha allenato i propri sensi. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Sensi.

Olfatto acuto

Beneficio: il personaggio ha iniziato a migliorare il suo senso dell'olfatto. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sensi (olfatto).

Straordinario senso

Requisiti: almeno 3 punti abilità investiti in Sensi (olfatto).

Beneficio: il personaggio è in grado di migliorare le proprie capacità olfattive. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Sensi (olfatto).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Vista sopraffina

Beneficio: il personaggio ha iniziato a migliorare il suo senso visivo. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sensi (vista).

Occhio allenato

Requisiti: almeno 3 punti abilità investiti in Sensi (vista).

Beneficio: il personaggio è in grado di migliorare le proprie capacità visive. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Sensi (vista).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Udito fine

Beneficio: il personaggio ha iniziato a migliorare il suo senso dell'udito. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sensi (udito).

Rumore di un albero che cade

Requisiti: almeno 3 punti abilità investiti in Sensi (udito).

Beneficio: il personaggio è in grado di migliorare le proprie capacità uditive. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Sensi (udito).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Palato fine

Beneficio: il personaggio ha iniziato a migliorare il suo senso del gusto. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sensi (gusto).

Gusto allenato

Requisiti: almeno 3 punti abilità investiti in Sensi (gusto).

Beneficio: il personaggio è in grado di migliorare le proprie capacità gustative. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Sensi (gusto).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Tatto

Beneficio: il personaggio ha iniziato a migliorare il suo senso del tatto. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sensi (tatto).

Dita sottili

Requisiti: almeno 3 punti abilità investiti in Sensi (tatto).

Beneficio: il personaggio è in grado di migliorare le proprie capacità tattili. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Sensi (tatto).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Intuitivo

Beneficio: il personaggio ha iniziato a migliorare il suo "sesto senso." Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sensi (intuito).

Sesto senso

Requisiti: almeno 3 punti abilità investiti in Sensi (intuito).

Beneficio: il personaggio è in grado di migliorare le proprie capacità di intuizione. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Sensi (intuito).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa Tecnica, il bonus aumenta di +1.

Socialità

Animale sociale

Beneficio: il personaggio ama interagire con gli altri. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Socialità.

Abile diplomatico

Beneficio: il personaggio sa come ben proporsi agli altri. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Socialità (diplomazia).

Fine arte del trattare

Requisito: Socialità (diplomazia).

Beneficio: il personaggio sa usare al massimo le proprie capacità diplomatiche. Egli gode di un bonus di +1 alle prove di abilità specializzata Socialità (diplomazia).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus alle prove incrementa di +1.

Truffaldino

Beneficio: il personaggio sa come mentire meglio di molti altri. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Socialità (mentire).

Dissimulare

Beneficio: il personaggio apprende come dissimulare i propri intenti. Egli ottiene un bonus di +2 (cumulativo con altri) alle prove di Furtività e Socialità (e derivati) per sviare l'attenzione degli altri dalle proprie azioni.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus alle prove incrementa di +1.

Abile nel contrattare

Beneficio: il personaggio sa ottenere dei baratti molto buoni. Ogni volta che fa uso di prove di Socialità per trattare un acquisto, ottiene un bonus di +2.

Intimidatorio

Beneficio: il personaggio sa come intimidire un avversario. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Socialità (intimidire).

Aspetto impressionante

Requisito: Socialità (intimidire).

Beneficio: il personaggio è in grado di intimidire un avversario oltre misura. Egli gode di un bonus di +1 alle prove di abilità specializzata Socialità (intimidire).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus alle prove incrementa di +1.

Sopravvivenza

Sopravvissuto

Beneficio: il personaggio ha una storia fatta di fughe e pericoli. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di Sopravvivenza.

Orientamento

Beneficio: il personaggio sa orientarsi in modo ottimale. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sopravvivenza (orientamento).

Conoscenza locale

Requisito: Conoscenza (geografia).

Beneficio: il personaggio sa come orientarsi durante i viaggi. Egli gode di un bonus di +2 alle prove di Conoscenza (geografia) per orientarsi durante uno spostamento e per muoversi entro un luogo estraneo.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus aumenta di +1.

Esperto nei nodi

Beneficio: il personaggio ha appreso come creare nodi. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sopravvivenza (nodi).

Maestro nei nodi

Beneficio: il personaggio ha appreso come modificare, slacciare o rendere più stretto un nodo. Egli gode di un bonus di +1 a tutte le prove di abilità specializzata Sopravvivenza (nodi).

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, il bonus aumenta di +1.

Mente temporale

Requisito: almeno 6 P; Orientamento o Sopravvissuto.

Beneficio: il personaggio riesce a percepire il passaggio del tempo. Egli può effettuare una prova di Sopravvivenza (orientamento) (Complessa) per comprendere il momento esatto della giornata; deve però avere punti di riferimento.

Progressione: ogni 3 PE investiti in questa abilità, la Difficoltà della prova scende di un grado.

Fuga

Beneficio: il personaggio è in grado di sfuggire agli attacchi e alle prese degli avversari. Egli aggiunge al proprio set l'abilità specializzata Sopravvivenza (fuga).

Rintracciare

Requisito: almeno 6 P; Orientamento; almeno 6 punti abilità investiti in Sensi o Sensi (vista) o Sensi (tatto) o Sensi (intuito) o Sensi (udito) o Sensi (olfatto).

Beneficio: il personaggio può rintracciare il passaggio di qualche creatura. Egli deve eseguire una prova in Sensi corrispondente al senso che vuole utilizzare per seguire le tracce. La riuscita della prova dipende dalla forza della traccia:

Entità della traccia	Difficoltà della prova
Recente (pochi minuti)	Complessa
Distante (qualche ora)	Ostica
Vecchia (giorni)	Ardua

Se la prova riesce, egli può seguire la traccia; ad ogni round, egli deve eseguire una prova di Sopravvivenza (orientamento) per seguire la traccia; se fallisce, egli ha perduto la traccia e deve recuperarla.

Equipaggiamento

Anche gli otacuàn fanno uso di oggetti di vario tipo. Essi utilizzano attrezzi per la vita di tutti i giorni, cibo, armi, armature, e oggetti ben specifici, come le Pietre del Fondatore.

Slot

A differenza di personaggi regolari, gli otacuàn possiedono due porzioni di corpo addizionali:

- Coda: 1 slot;
- Pinna: 1 slot.

Queste due porzioni di corpo sono intercambiabili a seconda della forma che il personaggio sta utilizzando, e sostituiscono le porzioni relative alle gambe nel caso in cui il personaggio si muova in forma natans.

Più braccia o più gambe

Disporre di un numero insolito di arti ha delle conseguenze importanti: a prescindere dall'estetica, più gambe o più braccia consentono di utilizzare un numero aggiuntivo di slot, nonché di impugnare un numero aggiuntivo di oggetti come armi e scudi.

Armature

A causa della loro peculiare natura, gli otacuàn non dispongono di armature vere e proprie, ma di oggetti denominati gladach, delle attrezzature piuttosto spartane costruite utilizzando porzioni di scheletro di otacuàn. Essi considerano un grande onore riuscire a portare una gladach, che spesso è assai composita.

Le gladach non coprono mai interamente il corpo dell'otacuàn, e lasciano libere molte porzioni. Sono strutture composite, che hanno caratteristiche assai peculiari, e diverse di volta in volta.

Armature

Armature semplici	Assorbimento	Porzione e slot	Soglia	Perdita	Durezza	Ingombro
<i>Leggere</i>						
Gladach minore	1	1 (torace) + 1 (addome) + 1 (vita)	10	3	3	Blocco minimo
Armature parziali						
<i>Medie</i>						
Gladach maggiore	3	1 (spalle) + 1 (torace) + 1 (addome) + 1 (vita) + 1 (2 gambe) +1 (2 braccia)	30	9	5	Blocco minimo

La composizione delle gladach influisce sulle loro caratteristiche:

- Parti di Ricci: le porzioni costruite con parti di corpi di Ricci incrementano la

- Durezza di +12 punti per ogni porzione così costituita;
- Spine di Ricci: sulle porzioni costituite da parti di Riccio possono essere innestate spine dello stesso otacuàn, che infliggono 3 Ferite a chiunque attacchi il possessore della gladach;
- Pelle di Squali: le porzioni costruite con pelle di Squali incrementano la Durezza di +5 punti, e infliggono 1 Ferita a chiunque attacchi il possessore della gladach;
- Scheletri: le porzioni costruite con ossa generiche incrementano la Durezza di +4 punti.

Non tutti possono permettersi di possedere una gladach: essa viene donata solo ai Mirmidoni che più di tutti si sono fatti valere in battaglie di grande importanza, o che hanno dato prova di grande valore bellico o personale.

Armi

Sono diverse le tipologie di armi utilizzate dagli otacuàn, sebbene per la maggior parte (a causa delle complicazioni imposte dal mezzo acquoso) siano armi da mischia.

Armi

Armi da mischia	Danno	Mani	Attacco singolo	Attacco completo
<i>Semplici</i>				
Pugnale d'osso	1	1	1 + 1/2 F (1 rap.)	2x(1 + F) (1 interm.)
<i>Media</i>				
Mazza d'osso	3	1	3 + 1/2 F (1 interm.)	3x(3 + 1/2 F) (2 interm.)
Lancia corta	3	1/2	3 + 1/2 F (1 interm.)	3x(3 + 1/2 F) (2 interm.)
Frusta d'osso	5	1	5 + 1/2 F (1 interm.)	2x(5 + 1/2 F) (2 interm.)
<i>Pesanti</i>				
Lama dentata	5	2	5 + 1/2 F (1 interm.)	2x(5 + 1/2 F) (1 r.)
Martello di pietra	5	2	5 + 1/2 F (1 interm.)	3x(5 + 1/2 F) (1 r.)
Lancia lunga	6	2	6 + 1/2 F (1 interm.)	2x(6 + 1/2 F) (1 r.)
Armi improvvisate				
<i>Semplici</i>				
Sasso	1	1	1 + 1/2 F (1 rap.)	2x(1 + F) (1 interm.)
Bastone	1	1	1 + 1/2 F (1 rap.)	3x(1 + F) (1 interm.)
Armi naturali				
<i>Semplici</i>				
Morso	5	-	5 + 1/2 F (1 rap.)	4x(5 + 1/2 F) (1 interm.)
Pugno	2	-	2 + 1/2 F (1 rap.)	2x(2 + F) (1 interm.)
Calcio	3	-	3 + 1/2 F (1 rap.)	3x(3 + F) (1 interm.)
Coda	4	-	4 + 1/2 F (1 rap.)	3x(4 + F) (1 interm.)
Gladio	4	-	4 + 1/2 F (1 interm.)	3x(4 + F) (2 interm.)
		-		
Spina	3 (+3)	(1/2)	3 + 1/2 F (1 rap.)	2x(3 + 1/2 F) (1 interm.)

Pugnale d'osso: il pugnale d'osso è generalmente ricavato da una mandibola di animale, e lavorato per esporre al lato tagliente i denti della creatura, e per essere impugnato in modo agevole.

Mazza d'osso: simile al pugnale, essa è forgiata con ossa di animali sufficientemente grandi per poter essere plasmata.

Lancia corta: si tratta di una lancia non troppo lunga, che permette di colpire gli avversari entro la zona di adiacenza del personaggio.

Frusta d'osso: questa insolita arma è composta da una serie di colonne vertebrali unite insieme in vario modo. E' fondamentalmente una mazza flessibile.

Lama dentata: la lama dentata è una sorta di rudimentale spada, forgiata a partire da una serie di mandibole lavorate e unite insieme.

Martello di pietra: un semplice ma pesante martello, lavorato a partire da una roccia.

Lancia lunga: come la lancia corta, ma raddoppia la zona di adiacenza del personaggio.

Gladio: il gladio è l'arma tipica dei Mirmidoni Grandi pelagici, ed è la "spada" dei Pesci spada.

Spina: le spine possono essere usate sia come arma sia come parte del corpo in aggiunta ad un attacco naturale, ma solo se l'otacuàn le possiede già (come i Ricci). Nel primo caso, sono simili a lance corte, nel secondo aggiungono 3 Ferite al danno portato dall'attacco naturale (pugno o calcio per i Ricci).

Equipaggiamento rituale

Utilizzare e possedere una gladach o un'arma d'osso è un privilegio ad appannaggio di pochi. Sono parti di equipaggiamento rituali, che vengono consegnate solo ad otacuàn che si sono dimostrati valorosi e si sono distinti in vari campi. Di solito, si tratta di grandi combattenti, leader politici, comandanti di eserciti...

Magia

Alcuni otacuaàn sono in grado di fare uso della magia. La magia è una realtà, ma sono in molti a non accettarla, a causa delle sue grandi implicazioni tecniche e morali. Anzitutto, usare la magia è uno sforzo fiaccante per l'incantatore, che può anche risultare dannoso nel momento in cui il lancio dell'incantesimo fallisce.

Esistono sei grandi scuole di magia:

- **Magia Tecnica:** una forma di magia di base che permette all'incantatore di utilizzare incantesimi di utilità generica, ma mai particolarmente potenti;
- **Idromanzia:** la forma più utilizzata di magia, che permette di manipolare l'acqua;
- **Illusione:** una forma di magia che permette di creare immagini false della realtà;
- **Trasformazione:** tramite la trasformazione, l'incantatore può modificare il proprio aspetto e sanare le ferite.
- **Divinazione:** la divinazione permette all'incantatore di ottenere informazioni sugli eventi futuri.

Per utilizzare gli incantesimi, il personaggio deve effettuare una prova di Competenze nell'apposita forma di Competenza. La Difficoltà della prova è direttamente correlata al livello dell'incantesimo:

Livello dell'incantesimo	Vitalità estratta	Difficoltà
Trucco	0	Routine
Segreto	1	Semplice
Oracolo	2	Media
Mistero	3	Complessa
Taumaturgia	4	Ostica
Tributo	5	Ardua

Ogni lancio di incantesimo sottrae al personaggio un certo punteggio di Vitalità a seconda della Difficoltà. Se l'incantesimo fallisce, in luogo della Vitalità, il personaggio accumula i medesimi punti di Ferite.

Leggere gli incantesimi

Un incantesimo-tipo è strutturato nel seguente modo:

Nome dell'incantesimo (livello)

Effetto: descrive l'effetto che l'incantesimo provoca.

Azione: indica che tipologia di azione bisogna utilizzare per lanciare l'incantesimo

Durata: indica la durata dell'incantesimo.

Bersaglio: indica chi sia il bersaglio dell'incantesimo.

Lista degli incantesimi

Magia Tecnica:

Telecinesi (Trucco)

Effetto: l'incantatore può spostare piccoli oggetti del peso massimo di 150 gr per una distanza massima pari alla zona di adiacenza del personaggio.

Azione: azione rapida.

Durata: 1 round ogni punto abilità investito in Competenze (Magia).

Bersaglio: un oggetto.

Mano magica (Segreto)

Effetto: l'incantatore può spostare piccoli oggetti del peso massimo di 500 gr per una distanza massima pari alla zona di adiacenza del personaggio.

Azione: azione rapida.

Durata: 1 round ogni 2 punti abilità investiti in Competenze (Magia)..

Bersaglio: un oggetto.

Colpetto (Oracolo)

Effetto: l'incantatore è in grado di attaccare a distanza un avversario con un piccolo colpo telecinetico che provoca 2 Ferite. L'avversario si deve trovare entro un raggio di 9 metri dall'incantatore. Per portare il suo attacco telecinetico, il personaggio deve effettuare una prova di Attacco.

Azione: azione rapida.

Durata: immediato.

Bersaglio: un altro otacuàn.

Messaggio mentale (Mistero)

Effetto: l'incantatore può inviare nella mente di un altro otacuàn un messaggio di non più di 20 parole. Esso sarà percettibile solo dal bersaglio, indipendentemente dal luogo e dalla distanza a cui il bersaglio si trova.

Azione: azione rapida.

Durata: immediato.

Bersaglio: un altro otacuàn.

Suggestione (Taumaturgia)

Effetto: l'incantatore invia mentalmente un suggerimento ad un suo bersaglio; questi deve effettuare una prova di Forza di volontà (Ostica) per resistere all'effetto: se fallisce, è obbligato a eseguire l'azione suggerita, a meno che questa non sia autodistruttiva.

Azione: azione completa.

Durata: immediato.

Bersaglio: un altro otacuàn.

Tenebre totali (Tributo)

Effetto: l'incantatore crea un'area di totale tenebra attorno a sé, nel raggio di 18 metri. Tutte le creature ivi presenti risultano nascoste l'una per l'altra.

Azione: azione completa.

Durata: 1 round ogni 12 punti abilità investiti in Competenze (Trasformazione).

Bersaglio: un'area di 18 metri di raggio.

Idromanzia:

Muovere acqua (Trucco)

Effetto: l'incantatore può spostare una porzione d'acqua, creando una piccola corrente che scorre a 5 km/h.

Azione: azione rapida.

Durata: 1 round ogni punto abilità investito in Competenze (Idromanzia).

Bersaglio: l'acqua circostante.

Torbidità (Segreto)

Effetto: l'incantatore può alterare la torbidità locale dell'acqua, rendendola più trasparente o più torbida a proprio piacimento.

Azione: azione intermedia.

Durata: 1 round ogni 2 punti abilità investiti in Competenze (Idromanzia).

Bersaglio: l'acqua circostante.

Raggelare (Oracolo)

Effetto: l'incantatore può alterare la temperatura locale, creando una zona di 9 metri di raggio in cui la temperatura è compresa fra 0 e -1,9° C.

Azione: azione intermedia.

Durata: 1 round ogni 3 punti abilità investiti in Competenze (Idromanzia)..

Bersaglio: un'area di 9 metri di raggio.

Bollire (Mistero)

Effetto: l'incantatore può alterare la temperatura locale, creando una zona di 12 metri di raggio in cui la temperatura è compresa fra 50 e 70° C.

Azione: azione rapida.

Durata: 1 round ogni 6 punti abilità investiti in Competenze (Idromanzia).

Bersaglio: un'area di 12 metri di raggio.

Disseccamento (Taumaturgia)

Effetto: l'incantatore può "prosciugare" completamente un altro otacuàn, privandolo della propria acqua corporea; questa azione dimezza immediatamente la Vitalità attuale dell'otacuàn e provoca 6 Ferite. Il bersaglio può tentare di resistere con una prova di Costituzione (Ostica).

Azione: azione completa.

Durata: immediato.

Bersaglio: un altro otacuàn.

Anossia (Tributo)

Effetto: l'incantatore crea un'area di 18 metri di raggio in cui l'ossigeno manca completamente.

Azione: azione completa.

Durata: 1 round ogni 12 punti abilità investiti in Competenze (Trasformazione).

Bersaglio: un'area di 18 metri di raggio.

Illusione:

Oggetto scomparso (Trucco)

Effetto: l'incantatore può rendere un oggetto di taglia minuscola invisibile. Per resistere all'illusione, gli spettatori devono effettuare una prova in Forza di volontà (illusione) con Difficoltà Routinaria.

Azione: azione rapida.

Durata: 1 round ogni punto abilità investito in Competenze (Magia).

Bersaglio: un oggetto.

Duplicazione (Segreto)

Effetto: l'incantatore può creare un'immagine illusoria di un oggetto di taglia minuscola o piccola. Questo doppio in realtà è impalpabile, ma è visibile a tutti. Per resistere all'illusione, gli spettatori devono effettuare una prova in Forza di volontà (illusione) con Difficoltà Semplice.

Azione: azione rapida.

Durata: 1 round ogni 2 punti abilità investiti in Competenze (Magia).

Bersaglio: un oggetto.

Duplicazione dei viventi (Oracolo)

Effetto: l'incantatore può creare un'immagine illusoria di un altro otacuàn (compreso egli stesso). Questo doppio in realtà è impalpabile e immobile, ma è visibile a tutti. Per resistere all'illusione, gli spettatori devono effettuare una prova in Forza di volontà (illusione) con Difficoltà Media.

Azione: azione intermedia.

Durata: 1 round ogni 3 punti abilità investiti in Competenze (Magia)..

Bersaglio: un qualsiasi otacuàn.

Apparenza ingannatoria (Mistero)

Effetto: l'incantatore può modificare il proprio aspetto, coprendolo con un'illusione di sua scelta. Questa illusione nasconde il suo vero aspetto, e si muove d'accordo con il movimento del personaggio (sebbene non possa assumere forme che il personaggio non possiede), ma è visibile a tutti. Per resistere all'illusione, gli spettatori devono effettuare una prova in Forza di volontà (illusione) con Difficoltà Complessa.

Azione: azione intermedia.

Durata: 1 round ogni 6 punti abilità investiti in Competenze (Magia)..

Bersaglio: l'incantatore.

Schermo totale (Taumaturgia)

Effetto: l'incantatore crea uno schermo che ricopre totalmente un'area di 12 metri di raggio, impedendo a chiunque sia esterno ad essa di vederne l'interno.

Azione: azione completa.

Durata: 1 round ogni 9 punti abilità investiti in Competenze (Magia)..

Bersaglio: un'area di 12 metri di raggio.

Falsa realtà (Tributo)

Effetto: l'incantatore può indurre uno spettatore in uno stato comatoso, inducendolo a vivere in un piccolo mondo mentale immaginario; il bersaglio, se non resiste a una prova di Forza di volontà (illusione) con Difficoltà Ardua, cade in uno stato di totale incoscienza.

Azione: azione completa.

Durata: 1 round ogni 12 punti abilità investiti in Competenze (Trasformazione).

Bersaglio: un'area di 18 metri di raggio.

Trasformazione:

Rimarginare ferite (Trucco)

Effetto: l'incantatore è in grado di curare 1 Ferita.

Azione: azione rapida.
Durata: immediato.
Bersaglio: un qualsiasi otacuàn.

Guarigione (Segreto)

Effetto: l'incantatore è in grado di curare 3 Ferite.
Azione: azione intermedia.
Durata: immediato.
Bersaglio: un qualsiasi otacuàn.

Arto addizionale (Oracolo)

Effetto: l'incantatore è in grado di far crescere sul suo corpo un arto addizionale.
Azione: azione completa.
Durata: immediato.
Bersaglio: un qualsiasi otacuàn.

Speciazione (Mistero)

Effetto: l'incantatore muta se stesso in un membro di un'altra specie dello stesso clade. Egli aggiunge alle proprie abilità di specie e clade quelle della specie in cui si muta.
Azione: azione completa.
Durata: 1 round ogni 6 punti abilità investiti in Competenze (Trasformazione).
Bersaglio: l'incantatore.

Mutazione (Taumaturgia)

Effetto: l'incantatore muta se stesso in un membro di un'altra specie, appartenente a un diverso clade. Egli aggiunge alle proprie abilità di specie e clade quelle della specie e del clade in cui si muta.
Azione: azione completa.
Durata: 1 round ogni 9 punti abilità investiti in Competenze (Trasformazione).
Bersaglio: l'incantatore.

Forma di distruzione (Tributo)

Effetto: l'incantatore si trasforma in una creatura dall'aspetto primitivo, un otacuàn supremo. In questa forma, egli ottiene i seguenti bonus:

- +3 a tutte le caratteristiche;
- taglia Grande;
- possibilità di utilizzare tutte le forme di attacco naturale, benché non ne possedesse nella sua forma originaria;
- +3 a tutte le prove di abilità;
- +4 m/r a tutte le sue velocità.

Azione: azione completa.
Durata: 1 round ogni 12 punti abilità investiti in Competenze (Trasformazione).
Bersaglio: l'incantatore.

Divinazione:

Consapevolezza (Trucco)

Effetto: l'incantatore è consapevole della riuscita o meno delle sue azioni; egli gode

di un bonus di +2 a tutte le prove.

Azione: azione intermedia.

Durata: 1 round ogni punto abilità investito in Competenze (Divinazione).

Bersaglio: un qualsiasi otacua.

Consapevolezza superiore (Segreto)

Effetto: l'incantatore è consapevole della riuscita o meno delle sue azioni; egli gode di un bonus di +3 a tutte le prove.

Azione: azione rapida.

Durata: 1 round ogni 2 punti abilità investiti in Competenze (Divinazione)..

Bersaglio: l'incantatore.

Conoscenza del futuro (Oracolo)

Effetto: l'incantatore sa già cosa accadrà nel prossimo breve futuro. Egli ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di attacco e difesa.

Azione: azione completa.

Durata: 1 round ogni 3 punti abilità investiti in Competenze (Divinazione)..

Bersaglio: l'incantatore.

Sapienza divina (Mistero)

Effetto: l'incantatore ha una conoscenza superiore su qualsiasi argomento; egli ottiene un bonus di +3 a tutte le prove di Conoscenza.

Azione: azione completa.

Durata: 1 round ogni 6 punti abilità investiti in Competenze (Divinazione).

Bersaglio: l'incantatore.

Oracolo del mistero (Taumaturgia)

Effetto: l'incantatore riceve un'immagine rapida di un evento futuro, che accadrà entro 3 giorni. L'evento ha il 20% di possibilità di non accadere, successivamente alla predizione. In più, l'incantatore ottiene un bonus di +2 a tutte le prove inerenti l'evento (se avrà luogo).

Azione: azione completa.

Durata: 1 round ogni 9 punti abilità investiti in Competenze (Trasformazione).

Bersaglio: l'incantatore.

Divinazione suprema (Tributo)

Effetto: l'incantatore riceve un'immagine rapida di un evento futuro, che accadrà entro 7 giorni. L'evento ha il 50% di possibilità di non accadere, successivamente alla predizione. In più, l'incantatore ottiene un bonus di +5 a tutte le prove inerenti l'evento (se avrà luogo).

Azione: azione completa.

Durata: 1 round ogni 12 punti abilità investiti in Competenze (Trasformazione).

Bersaglio: l'incantatore.

Il tono dell'avventura

Gli otacuàn non sono, in genere, dotati di capacità sovraumane; gli unici che si possano avvicinare a questa definizione sono quei pochi otacuàn in grado di lanciare incantesimi, ma anche in questo caso si tratta di pochi individui le cui altre doti non sono in genere mai incredibili.

Per questo, in genere le avventure con gli otacuàn spaziano dalle avventure mondane alle avventure eroiche, in quanto le loro capacità e peculiarità, per quanto insolite, non saranno mai così elevate, così notevolmente differenti dalla media generale.

Esempi di avventure

- Un manipolo di Mirmidoni Mediterranei, assoldato da un regnante locale, deve espugnare una città occupata dai Lessepsiani, magari in un territorio al confine fra oriente e occidente (per esempio in Libia). Nel mentre, varie figure si oppongono e si alleano con essi.
- Una unità di battaglieri Lessepsiani inizia l'assedio a una città in un bacino di Mediterranei, incontrando la resistenza della popolazione locale.
- Un gruppo di Mediterranei viene catturato da una unità di Lessepsiani, e portato al cospetto di Da-Hario, con l'accusa di essere spie per conto dei Mediterranei. In realtà, uno di essi è un collaborazionista, ed è riuscito a incastrare i suoi compagni.
- Un Regnante deve compiere delle mosse strategicamente importanti, ma che potrebbero coinvolgere perdite di numerosi otacuàn; invia perciò un messo, assieme ad alcune guardie del corpo, presso un Corallo Profondo, la cui risposta può essere enigmatica, assolutamente positiva o incredibilmente negativa.
- Una giovane otacuàn viene colonizzata da un Briozoo, che le comunica in modo confusionario ma inquietantemente preciso avvenimenti futuri. Da-Hario e il Re del Mediterraneo sono molto interessati a lei...

Scheda del personaggio

Nome del personaggio:

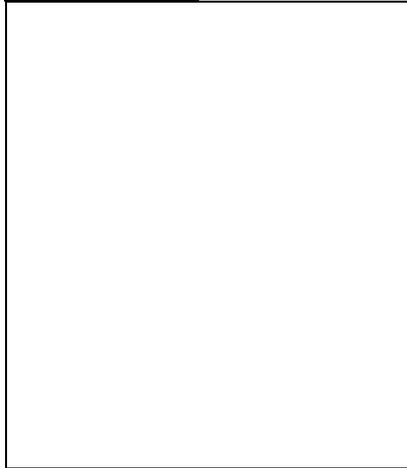
Nome del giocatore:

Nome del Narratore:

Campagna:

Aspetto

Ritratto



Psicologia

Fazione:

Clade:

Specie:

Provenienza:

Regnante:

Storia

Casta:

Caratteristiche	Base	Bonus	Altro	Tot.
Forza (F)				
Riflessi (R)				
Vigore (V)				
Teoria (T)				
Percezione (P)				
Interazione (I)				

Abilità	Soglia	Bonus	Altro	Tot.
Aletica (Atl)				
Attacco (Atc)				
Competenza (Com)				
Conoscenza (Con)				
Costituzione (Cos)				
Difesa (Dif)				
Forza di volontà (Fdv)				
Furtività (Fur)				
Sensi (Sen)				
Socialità (Soc)				

Condizione	Base	Bonus	Altro	Tot.
Ferite				
Vitalità				

Stato	
Affaticato	
Stanco	
Esausto	

