

Kata Kumbas

II



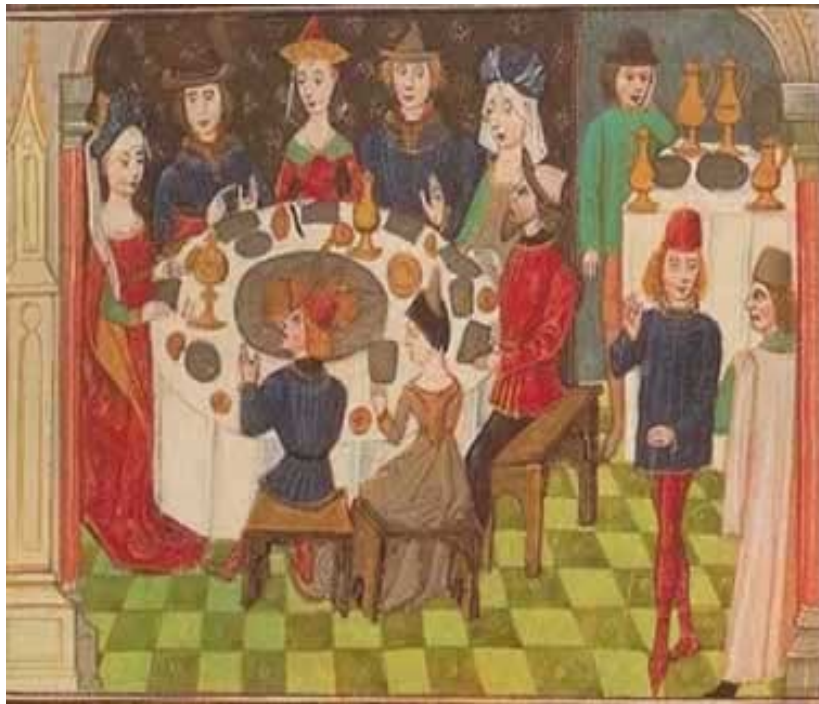
Espansione non ufficiale per Kata Kumbas

Autore

Andrea Rosati

Impaginazione

Andrea Rosati



KataKumbas II.

E' un espansione non ufficiale del gioco di ruolo Kata Kumbas del 1988, edizioni E.Elle, e consente di trasformare quello che era un gioco di proiezione, in una simulazione di vita virtuale. Le regole che ricalcano quelle della prima edizione, sostituiscono le precedenti.

1.0 Personaggi e motivo dominante:

Suddivisi per casta:

Iperborei

- 1) Guardiano dell'equilibrio (Ordine)
- 2) Cacciatore (Sopravvivenza)
- 3) Paladino di tutti i confini (Difesa) - Libero Cavaliere
- 4) Capitano di Ventura (Gerarchia) - Struttura Cavalleresca Militare

Rom

- 5) Giocoliere (Abilità)
- 6) Ladro (Scaltrezza)
- 7) Fattucchieri (Magia Nera) - (Occultismo\Satanismo\Necromanzia)

Popolo Antico

- 8) Evocatore (Evocazione) - (Luce\Buio\Natura\Caos\Illusione)
- 9) Alchimista (Alchimia)
- 10) Mago (Magia)
- 11) Druido (Natura)

Monaci

- 12) Cavaliere della Fede (Religione Militante)
- 13) Predicatore (Taumaturgia)
- 14) Mistico (Misticismo)

Semi-umani

- 15) Draconiano (Ammaestramento)
- 16) Nano (Mondo Sotterraneo)

Abitanti dei Comuni

- 17) Mercante (Economia)
- 18) Artigiano (Attività)
- 19) Sapiente (Scienza)

Personaggi non giocanti:

Extra-Rartiani

- 20) Adoratore della Dea Kali/Adoratore della Fenice Bianca (Forze Oscure/Positive)
- 21) Mutante (Mutazione)

Personaggi infimi:

Senzacasta

- 0) Errante (Vagabondaggio)

1.1 Reputazione delle varie Caste.

Gli iperborei sono solitamente rispettati in tutta Laitia.

I Rom vengono considerati con disprezzo e circospezione.

Il Popolo Antico rappresentano l'alta società di Laitia, rispettati, venerati, amati e temuti; conoscono la lingua magica, usata talvolta dai draghi, ed i caratteri runici.

I Monaci rappresentano il clero e vengono trattati con ogni riguardo dalla popolazione.

I semi-umani vengono guardati con sospetto, gli umani non si fidano completamente di loro.

Gli abitanti dei Comuni rappresentano la classe medio-alta che popola i comuni.
Gli erranti vengono disprezzati e tenuti lontano, puniti ed incarcerati volentieri.

Modalità di perdita della casta (errante):

Si può divenire erranti per le seguenti cause:

1. Nascita o scelta di vita
2. Dimissioni dallo Sle
3. Orfano di padre
4. Emancipazione dalla schiavitù

Sotto il grado sociale dell'errante vi è solo lo schiavo.

1.2 Caratteristiche nuovi personaggi ed aggiunte agli originali:

1) Guardiano dell'equilibrio.

A loro è affidato l'ordine interno di Laitia, possono difatti arruolarsi al Sacro Ordine Interno di Laitia (S.o.i.l.), che ha una retribuzione media superiore all'esercito. Anch'esso ha struttura gerarchica, ed i compiti assunti variano di importanza a seconda delle aree di competenza: Statale, Regionale, Provinciale, Cittadino, o guardiano di Villaggio.

Altri possono invece prestarsi come guardie alla mercè di privati, od essere liberi avventurieri, pur conservando vivo il senso dell'onore e della protezione.

Sono accomuna la grande mole e l'enorme forza fisica e morale, amanti dell'ordine e della disciplina sono sempre fedeli alle leggi di Laitia ed al loro signore.

Non credono nelle arti magiche, verso le quali sono indifferenti o ironici, ma nelle loro braccia.

Entrando nel Soil, vengono addestrati in varie discipline, come anche presso alcuni signori privati, con la differenza che nel Soil lavorano solo 8 clessidre giornaliere, tranne in casi di emergenza.

Aggiunte I liv. Consapevolezza: (Guardiano)

Se entrano nel Soil lavoreranno 8 clessidre lavorative giornaliere con reperibilità immediata (al suono delle campane o delle trombe) tranne che in missione, a 3 P.o. Mensili. Verranno addestrati a raccogliere indizi ed intrufolarsi tra bande criminali iniziando con l'1% di probabilità di riuscita.

Hanno funzione di sorveglianza e controllo in comuni, feudi o città e vengono gestiti da superiori.

Chi entra nelle signorie private, riceve circa 5 Po mensili + vitto & alloggio ma non ha orari, e viene iniziato alle stesse abilità.

I liberi avventurieri non possiedono dette abilità.

II liv. Cons: (Sergente)

Nel Soil gestiscono gruppetti di guardiani di quartiere, o tutti i guardiani nei villaggi.

5 Po mensili e 5% Abilità di cui sopra più quella di coordinare le forze di grado inferiore.

Dotazione di elmo con pennacchio multicolori.

III liv. Cons: (Equilibrari)

Nel Soil coordinano vari sergenti, indagano su delitti ed attuano operazioni di spionaggio, possono porre il sigillo sui mandati di cattura.

10 Po mensili e 10% Abilità. Dotazione del manufatto anti-fermati o' tempo, per i privati solo alcuni signori illuminati lo adottano.

IV liv. Cons: (Capitano)

Controllano intere città e collaborano con altre, sono a completa disposizione del podestà come esercito comunale e lavorano 7 clessidre a girodi.

20 Po mensili e 15% abilità.

Dotazione di stendardo comunale (per le parate) ed armatura completa con stemma comunale.

V liv. Cons: (Capitano di Provincia)

Controllano intere provincie e collaborano con altre lavorando solo 5 clessidre a girodi.

Chi è al soldo delle signorie non può superare questo livello.

Tutti i guardiani dell'equilibrio guadagnano l'abilità del combattimento a mani nude con 1d6 danno che aumenta di 1d6 ogni livello successivo, nonché beneficieranno di +1 forza a livello, ingigantendo anche nelle dimensioni fisiche, nonché comparirà attorno loro un aura rosso corallo, che incuterà timore e rispetto.

40 Po mensili e 25% abilità.

VI liv. Cons: (Capitano di Regione)

Controllano intere regioni e collaborano con altre.

80 Po mensili e 35% abilità.

VII liv. Cons: (Sottosegretario del ministro degli interni o Vice Guardiano di Laitia)

Ve ne sono 4 e si occupano delle zone: Nord, Centro, Sud ed Isole (Ilcisia & Sgradena).

160 Po mensili e 45% abilità.

VIII liv. Cons: (Ministro dell'interno o Gran Guardiano di Laitia)

Consigliere personale dell'imperatore, con camera vicino a quella imperiale ma un po' più distante di quella del Gran Visir (ministro della guerra).

500 Po mensili e 60% abilità.

2) Cacciatore.

Maestro di sopravvivenza in ambienti estremi, non riceve penalità o danni dal caldo e dal freddo estremo ed ha una pelle coriacea (-1 Danni). Può resistere alla fame ed alla sete per due girodi senza ricevere penalità, anche per il sonno non riceve le penalità dei primi due girodi di assenza. Conosce l'arte del raddomante, ed è maestro d'armi e di Tarachè. Può anche allenarsi alla forza da solo, con strumenti semplici che trova in natura ed addestrare animali.

I liv. Cons: 25% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

5% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

II liv. Cons: 30% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

10% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

III liv. Cons: 35% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

20% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

IV liv. Cons: 40% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

30% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

V liv. Cons: 50% trovare acqua con bacchetta da raddomante (-5% se persa)

40% addestrare animali per combattimento (1 lancio ad animale) durata = 2 mesi

VI liv. In poi +5% trovare acqua senza ausilio della bacchetta ed addestrare animali

Dotazione e doni:

I liv. Bacchetta da rbdomante (Restituuta ad ogni livello)
Anello di Salomone (-5% addestrare se perso)

V liv. Fischio richiama animali (Richiama 1D6 animali 1 volta/girodi)

3) Paladino di tutti i confini.

Avventurieri dal cuore nobile e puro, possiedono il potere della mano magica, che rende temporaneamente magica un arma da loro utilizzata.

Al III liv eredita 1 Ha di terreno in un quadrato di mappa a caso, nel suo comune di nascita.

4) Capitano di ventura. (SLE= Sacro Laitiano Esercito)

Come il Soil, anche lo Sle è presente in tutti i comuni, ma esternamente alla città, e dipende direttamente dal controllo imperiale. Il capitano di ventura è inserito in un ordine militare cavalleresco ben preciso, il cui capo supremo è il Gran Visir (ministro della guerra e degli esteri), a cui giura fedeltà per tutta la vita. Ricevono un compenso mensile dallo Sle e risiedono nelle zone dove vengono smistati, alcuni anche con famiglia, ma possono essere soggetti a trasferimenti o richiami di battaglia. Il loro tirocinio da scudiero è solitamente molto duro, dopo il quale divengono cavalieri a tutti gli effetti, ma il trattamento d'onore è riservato agli abbienti, che possono permettersi le attrezzature. Ogni forma di tradimento o di insubordinazione è generalmente punita con l'impiccagione. Chi si dimette dall'esercito diviene automaticamente errante perdendo le particolarità della casta, tranne che non si arruoli in un esercito nemico o non diventi un ribelle, ricercato per alto tradimento. La loro gerarchia è rigidissima, se incontra un grado superiore al suo deve, se esso lo comanda, eseguire gli ordini, a meno che non siano autodistruttivi o immorali.

Dal III liv. divengono maestri d'arme e possono allenare ed allenarsi all'abilità da soli, nonché acquisiscono la possibilità di reclutare scudieri.

I Liv cons.(Scudiero): Il guardiano della porta darà loro la pergamena di tirocinio da consegnare al cavaliere, che li attenderà per tre girodi nella piazza del comune di nascita, dopodichè verranno condannati per alto tradimento. Una volta consegnata seguirà il cavaliere sino alla morte, se costui muore dovrà presentarsi al consiglio regionale dei cavalieri regionale e richiedere un'altra pergamena di tirocinio. Lo scudiero potrà essere usato per trasportare armi ed oggetti del cavaliere, partecipare ai suoi combattimenti ed eseguire gli ordini. Il cavaliere deve garantire allo scudiero adeguata formazione, la minima sussistenza e dargli esempio di condotta leale e coraggiosa. Compenso spettante = 1 pasto al girodi dato dal cavaliere.

Carattere del cavaliere affidato (1D6): 1. Prode, buono ed onesto cavaliere.

2. Mercenario aggressivo.

3. Folle megalomane.

4. Cavaliere di nobile lignaggio, vanitoso e pignolo.

5. Cavaliere molto pio, convertito ai sacri protettori.

6. Cavaliere feudatario, che antepone i propri interessi.

II Liv cons. (Esploratore): Quando acquisisce un minimo di esperienza solitamente lo scudiero viene mandato a compiere ricognizioni pericolose, od incursioni suicide, per temprarne il coraggio.

E' una fase molto delicata per l'aspirante cavaliere che dovrà dimostrare di possedere le giuste doti.
Compenso spettante = 2 pasti al girodi dati dal cavaliere.

5% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

5% mappare la dislocazione di un esercito nemico

1% di prevenire le mosse di un esercito nemico

III Liv cons. (Cavaliere): Finalmente arriva la consacrazione al Sacro Laitiano Esercito, con la consegna della pergamena di iniziazione con il sigillo di cavaliere, se il cavaliere si rifiuta di consegnarla dev'essere denunciato al consiglio regionale dei cavalieri. La pergamena va consegnata al consiglio della regione ove ci si trova ed avverrà la cerimonia di iniziazione con un tatuaggio colorato alla spalla sinistra con il simbolo del Sacro Laitiano Esercito. Solo dopo la cerimonia, pagando 5 Po potrà ricevere l'equipaggiamento completo di: Cavallo tatuato con bardatura con il simbolo dello SLE, spadone a due mani e spada con impresso il simbolo, armatura pesante e scudo grande con simbolo, balestra con faretra e 50 dardi, amuleto contro i pidocchi. Questi oggetti se smarriti od acquistati successivamente costeranno 50 po in blocco, mentre singolarmente il prezzo di mercato raddoppiato. Possono essere acquistati anche i pesi da allenamento portatili (riempiono 1 sacco grande) a 20 Po e libri di storia e di guerra a 5 po l'uno, tutto rigorosamente griffato col simbolo dello Sle. Verranno inoltre consegnate le 10 pergamene di iniziazione e l'anello con sigillo del cavaliere (se perso 5 po), con cui si possono arruolare gli scudieri tra la popolazione, per un massimo di 10 contemporaneamente. Sulla pergamena sarà posto il nome del cavaliere e dello scudiero, con data inizio e fine tirocinio, e con timbro del sigillo. Le pergamene filigranate e timbrate dal consiglio regionale possono essere richieste ad 1 po ciascuna. Compenso spettante = sussistenza (40 pasti) + 1 po mensile

15% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

15% mappare la dislocazione di un esercito nemico

5% di prevenire le mosse di un esercito nemico

5% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro

la sussistenza come da compenso

IV Liv. (Gran cavaliere): 25% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

25% mappare la dislocazione di un esercito nemico

15% di prevenire le mosse di un esercito nemico

10% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro

la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = sussistenza (40 pasti) + 2 po mensile

V liv. (Sacro cavaliere): 35% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

35% mappare la dislocazione di un esercito nemico

25% di prevenire le mosse di un esercito nemico

15% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro

la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = sussistenza (40 pasti) + 3 po mensile

VI Liv. (Comandante comunale): Gli compete l'organizzazione della difesa nei territorio comunali, esclusivamente di controllo imperiale

40% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

40% mappare la dislocazione di un esercito nemico

35% di prevenire le mosse di un esercito nemico

20% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro

loro la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = vitto ed alloggio in villa fortificata + 20 po mensili

Forze a disposizione = 1D6 comando da 20 cavalieri

VII Liv. (Comandante provinciale): Gli compete l'organizzazione della difesa nei territori della provincia, esclusivamente di controllo imperiale

60% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

60% mappare la dislocazione di un esercito nemico

45% di prevenire le mosse di un esercito nemico

30% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita

loro la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = vitto ed alloggio in castello + 100 po mensili

Forze a disposizione = Tutti i comando dei comuni amministrati (Val. medio 4000 cavalieri) + 1 plotone da 1000 cavalieri nella capitale di provincia

VIII Liv. (Comandante regionale e presidente del consiglio dei cavalieri regionale):

Gli compete l'organizzazione della difesa nel territorio regionale, esclusivamente di controllo imperiale.

70% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

70% mappare la dislocazione di un esercito nemico

55% di prevenire le mosse di un esercito nemico

40% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita

loro la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = vitto ed alloggio in fortezza collinare + 1200 po mensili

Forze a disposizione = Tutte le forze delle provincie amministrati (val. medio 25000 cavalieri) + 1 Gran Plotone da 5000 cavalieri nella capitale di regione

Macroregioni militari: Lo Sle divide Laitia in tre macroregioni (Nord, Centro, Sud) amministrati dai 3 Visir, vice-ministri della guerra e degli esteri (Esteri), ai diretti ordini del Gran Visir.

IX Liv. (Visir, viceministro della guerra e degli esteri (esteri)):

Gli compete l'organizzazione della difesa nella macroregione, esclusivamente nei territori di controllo imperiale.

80% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

80% mappare la dislocazione di un esercito nemico

65% di prevenire le mosse di un esercito nemico

50% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita loro

la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = vitto e feudo nel centro della macroregione + 10000 po mensili

Forze a disposizione = Tutte le forze delle regioni amministrati (val. medio 200000 cavalieri) + 1 Onda da 50000 cavalieri

X Liv. (Gran Visir, ministro della guerra e degli esteri (esteri) di Laitia; è il livello massimo raggiungibile):

Gli compete l'organizzazione della difesa di Laitia e le questioni legate ai paesi esteri, è sotto diretto controllo dell'imperatore.

95% penetrare, muovendosi silenziosamente, in un accampamento nemico

95% mappare la dislocazione di un esercito nemico

75% di prevenire le mosse di un esercito nemico

60% arruolare scudieri (1T/girodi) Costo scudiero = dev'essere garantita

loro la sussistenza come da compenso

Compenso spettante = vitto ed alloggio accanto alle stanze imperiali, trattamento da consigliere personale + 50000 po mensili

Forze a disposizione = Tutte le forze delle macroregioni (Val. Medio 750000 cavalieri) + 1 onda da 250000 cavalieri = circa 1000000 di cavalieri corrispondenti

Caratteristiche: 3 tiri For

3 tiri Int

3 tiri Ab

3 tiri TdF

III Liv. +3% Cdc +1 Lv permanente

IV Liv. +2% Cdc +2 Lv permanente

V Liv. +5% Cdc +5 Lv permanente +1 TdF

VII Liv. +5% Cdc +5 Lv permanente +1 TdF +1 For +1 Ab +1 Int

VIII Liv. +5% Cdc +5 Lv permanente +1 TdF +1 For +1 Ab +1 Int

IX Liv. +5% Cdc +5 Lv permanente +1 TdF +1 For +1 Ab +1 Int

X Liv. (Livello massimo) +10% Cdc +10 Lv permanente +2 TdF +2 For +2 Ab +2 Int

Dotazione e doni:

III Liv: - 10 pergamene d'iniziazione

IV Liv: - Cavallo purosangue

V Liv: - Anello benedetto (+1% Cdc) con 1 locco di pietra a caso + scudo crociato cor. -2

VI Liv: - Villa fortificata (adiacente alle mura comunali)

- Servo nano personale

VII Liv: -Castello (Nel capoluogo di provincia)

VIII Liv: -Fortezza (Nel capoluogo di regione)

-Schiavo/a biondo/a personale

-Attrezzature per accampamento

IX Liv: - Feudo (Nel capoluogo con maggiore popolazione della macroregione) di 100 Ha (Un quadrato di mappa)

- 12 fattorie con 120 servi della gleba su una superficie di 60 Ha produttore 1200 pasti al

mese

- Ladro-spia fedele consigliere personale

- 10 draconiani alati personali

- 1 Sapiete personale

- 10 artigiani personali

X Liv: - Magazzino ed armeria imperiale (che soddisfa la sostituzione dello 0,5% annuo delle armi nello SLE) con 15 artigiani fabbri statali (Pagati dall'imperatore) produttori 5000 spade annue = 5000 po

- Attrezzature per accampamenti per lo SLE

- Sigillo imperiale per gli esterni (esteri)

- Mappa geo-politica di Rarte

- Enciclopedia di Babilonia (Millenni di conoscenze su Rarte)

- 10000 po

- Mantello con 5 locchi di ogni pietra preziosa (pesantissimo per cerimonie) dona ogni bonus delle pietre raddoppiato

- Elmo romano d'oro, dona +1 Conoscenza e capacità extrasensoriali (Messaggio psionico, telecinesi e vista attraverso pareti) con tiro conoscenza una volta a girodi

- Lancia sacra (incute terrore e rispetto) -10% Cdc avversari Danno 4D6+5 + Emorragia +2 danno cumulabile ogni turno (può essere bloccata solo magicamente)

Se scagliata colpirà automaticamente fino a g 3 tornando velocemente nelle mani del Visir. Se utilizzate immoralmente si ritorcerà contro il visir colpendolo una volta, per poi tornare ad essere una lancia comune.

- Anello allenamento automatico di tutte le caratteristiche, durante il sonno

- Unicorno alato personale
- Feudo costiero con porticciolo attrezzato per riparazione e costruzione navi, adiacente al palazzo imperiale di 5000 Ha pianeggiante con 1000 fattorie e 10000 servi della gleba produttori 100000 pasti/mese e 100 ha boschivo produttori 2000 Kg/legno mensili con 250 cave perpetue (colate laviche annuali) di ferro produttori 25000 Kg/Ferro annuo e 25 cave perpetue di carbone produttori 2500 Kg/carbone annuo destinate totalmente al fabbisogno dell'armeria imperiale, lavoranti 275 nani statali (pagati dall'imperatore)
 - Saggio Levriero parlante
 - Armatura romana d'oro -10 Danno
 - 100 Galeoni da guerra (100 posti + capitano + stiva per 100 sacchi grandi, Danno 1500, Corazza 60) con rostro dorato (danno 1D6x100+100, lanciare abilità e conoscenza per usarlo, solo un colpo poi arrembaggio) e con 4 colubrine ciascuno (A prua, poppa, babordo e tribordo) (Occorrono 3 uomini ciascuna per il funzionamento, Danno 1D10x100, lanciare forza e conoscenza per usarla) e 10 palle di cannone a colubrina (1 sacco grande ciascuna)

Tot. posti rimanenti ciascun galeone 100 - (4 colubrine x 3 posti= 12 posti) = 88 posti rimanenti + capitano e 100 sacchi grandi - (10 palle x 4 colubrine = 40 sacchi utilizzati) = 60 posti sacco in stiva

 - 100 Draconiani alati aviatori con 10 pietre esplosive magiche ciascuno: possono essere sganciate dall'alto provocando 4D6+2 per un raggio di 50 cb
 - 50 artigiani a disposizione
 - 10 sapienti disponibili
 - 10 ladri spia disponibili per spionaggio e diplomazia
 - 10 schiavi personali
 - 10 guardiani dell'equilibrio del V liv con 10 pegasi (cavallo alato volante), come guardie personali del corpo.
 - 10 unità servili per ogni casta rimanente (Tranne extra-rartiani, Draconiani alati, capitani di ventura, ladri, guardiani dell'equilibrio, sapienti ed artigiani)
 - 2000 erranti per lavori faticosi, pericolosi o di bersaglio
 - Globo di Marte, utilizzabile una sola volta, per vincere gloriosamente una battaglia già persa. Mentre si può anche utilizzare sempre come globo per vedere gli spostamenti nemici.
 - Globo magico, con il diametro di un cubito, solitamente tenuto nella camera, per visualizzare ogni punto di Rarte a richiesta per una clessidra a girodi.
 - Dragone del Suvesio, è invocabile una volta all'anno anche se morto, esce dal famoso vulcano della Piamanca per partecipare alla battaglia (Tempo di apparizione variabile, alla velocità di un drago alato dal vulcano al luogo della battaglia):

P.20 A.15 I.20 Cost. 1000 (Abilità rigenerazione recupera +10 cost a clessidra) Cor. 20 Ram 20 Danno 1D100+100 per schiacciamento ed incendio di raggio 100 cb su fischio e direzione del Visir

Tutti gli uomini a disposizione sopracitati sono statali, e vengono pagati dall'imperatore, senza gravare sul budget personale del Visir, escluso aggiunte personali.

Eredità: come Iperborei ma si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

- I liv= 1
- III liv= 3
- IV liv= 1
- V liv= 1
- VI liv= 2
- VII liv= 1
- VIII liv= 2
- IX liv= 3
- X liv= 10

7) Fattucchiere.

Dal V liv. diviene di credo Mitraico e potrà scegliere una delle seguenti scuole di magia nera. Una volta scelta una scuola si devono finire di imparare tutte le magie, al ritmo di una l'anno, prima di passare ad un'altra, solo nel caso di scelta del satanismo (alla fine obbligata) si passerà al credo Satanista con il quale non si potrà più entrare in chiese o luoghi sacri (si cimitero ed orfanotrofi) pena convulsioni fortissime con impedimento motorio (-5 Lv a Clessidra ed Ab. scesa a 5), nonché si verrà feriti dall' acqua benedetta (-5Lv. al litro), e nel caso venghino scacciati i demoni si morirà all'istante. Dopo il V liv diverranno nemici giurati del Nuovo Culto e non potranno più essere convertiti, e se venissero scoperti ad effettuare fatture, verranno ricercati dai Cavalieri della Fede del Soil, condannati e bruciati al rogo (V.Diritto di Laitia).
Scuole di magia nera e relative fatture.

- Cartomanzia:

Tarocchi: Occorre un mazzo di tarocchi, con i quali è possibile prevedere un evento futuro, una volta a girodi.

- Cabala:

Golem di argilla: Bisogna plasmare un golem di circa un cubito con 10 pondi di argilla e 10 pondi di cera, e porre sulla sua fronte la scritta "Emet", soffiandogli in bocca. Da quel momento prenderà vita e diventerà il servo personale del fattucchiere. Il golem ha F. 18 A. 8 C. 5 Ram 20 Cost. 31 Cor.-1 att. 10. Il golem crescerà annualmente di un cubito, per farlo tornare sabbia basterà cancellare la E di Emet, sulla fronte. Se ne può creare uno l'anno.

- Necromanzia:

Anima morti: Basterà recarsi al cimitero ogni plenilunio, e scavare in una tomba pronunciando "Mors Mortis" e gettando per terra vischio e peli di gatto, ne uscirà 1D6 zombie, bisogna però riuscire in un tiro int per controllarli e porli sotto il proprio dominio, sennò attaccheranno il fattucchiere.

- Controllo mentale: Bisogna fissare una persona con un pendolo inzuppato nelle interiora di pipistrello e riuscire un tiro abilità, in caso di fallimento rimarrà incantato il fattucchiere per un girodi, in caso di riuscita essa rimarrà nel potere del fattucchiere per un girodi.

- Trasferimento psichico: Dopo aver legato due persone ad un altare sconsecrato, una sopra l'altra faccia a faccia spolverando sopra terra di cimitero e verbena, pronunciando "Mens sana in corpo sciolto", e le menti delle due persone si scambieranno, con tutte le relative caratteristiche. Si può effettuare una volta all'anno.

- Paranormale:

Telecinesi: Basterà fissare un oggetto di massimo 10 kg. che esso si muoverà di massimo 10 cubiti, si può effettuare una volta a girodi.

Vista raggi X: Permette la visione attraverso i muri una volta a girodi.

Trasmissione del pensiero: Permette un messaggio psionico verso una persona, il fattucchiere dovrà concentrarsi sul destinatario e sul contenuto. Si può effettuare una volta a girodi.

Lettura del pensiero: Permette al fattucchiere guardando negli occhi una persona di leggerne le intenzioni, può effettuarlo una volta a girodi.

Controllo funzioni vitali: Permette al fattucchiere di rimanere tre girodi senza mangiare, bere o dormire. Può effettuarlo una volta al mese.

- Satanismo:

Forgiare componenti rituali: Per praticare qualsiasi opera di satanismo occorre un feticcio da tenere al collo, che consiste in un fallo di ferro incrostato di cera, bollito nel vino con lavanda e semi di melograno, in una notte di luna piena. Può essere utilizzato una sola volta e poi dev'essere mangiato, pena la maledizione. Si può creare una volta al mese, ed è una tappa obbligata per procedere agli altri malefici satanici, senza di esso non si sortiranno effetto.

Forgiare sigillo satanico: Occorre un bollo da pergamena, bollito in vino con peli di barba di capra, in una notte di luna piena. Con questo si può marchiare le persone sino a sette volte, facendole divenire sataniche.

Patto diabolico: In una notte di luna piena si deve legare un cadavere ancora caldo ad un altare sconsecrato, e con uno stiletto staccargli il cuore e bruciarlo in un calice con una zampetta di martora dicendo "prendilo tu questo frutto amato". Questo causerà un patto diabolico che sottrarrà un anno di età al fattucchiere.

Evocare Demoni: Bisogna disegnare con sabbia di cimitero, un cerchio con una stella a cinque punte iscritta all'interno, poi ponendo al centro un sigillo diabolico e pronunciando la parola "Sient'ammè!", apparirà un demone al vostro servizio per la durata di un girodi.

Porta infernale (Canale del caos): Il fattucchiere dovrà costruire una porta ad arco con materiale proveniente da una chiesa, ed iscriverne sull'architrave "Valves", pronunciando magiche parole. Si creerà una porta dimensionale della durata di 1 Cl, chiunque attraverserà l'arco diverrà satanista, subendo i seguenti effetti (1D3):

1. Comparsa di ali. (Capacità di volare)
2. Indurimento della pelle. (-2 Armatura).
3. Capacità di sputar fuoco. (4D6+2 una volta il girodi, anche in combattimento).

Una volta aperta una porta infernale si deve provare il Tdf, se fallisce si ha la fuoriuscita del demone Argos, incontrollabile. Si può effettuare una volta al mese.

Possessione diabolica: Occorre il sigillo satanico, da pestare in un mortaio con peli di cane, mandragora, ed un capello, sangue, o altro appartenente al destinatario della fattura. Il residuo va posto dove la persona passa spesso, almeno sette volte al girodi per un mese, terminato il quale diverrà satanista. Dopo si incamminerà verso di voi come uno zombi e diverrà vostro schiavo per l'eternità, mantenendo le proprie caratteristiche. Se il fattucchiere muore la persona torna libera.

- Spiritismo:

Trance medianica: Occorrono almeno due persone, compreso il fattucchiere, che sedendosi ad un tavolo per un'intera notte di luna piena, e concentrandosi su una domanda, verranno soddisfatti della stessa prima dell'alba da una voce sconosciuta.

Scacciare spiriti: Creando un amuleto pestando peli di barba di capra, di cane, vischio, mandragora, verbena, cera, ali di pipistrello, una lucertola affogata nell'urina e lavanda mentre il fattucchiere si rispecchia nudo in uno specchio in una notte di luna piena, pronunciando "Mannaggia, mannaggia!". Il tutto verrà poi posto in un sacco a spalla e posto ad asciugare, dal mattino del girodi successivo il sacco-amuleto sarà pronto, e allontanerà a tre cubiti di distanza tutti i tipi di spiriti da chi lo possiede, per la durata di un anno.

Pranoterapia: Occorre un artiglio di felino feroce, bagnato nel sangue di gatto, con un gufo che assiste rispecchiato da uno specchio, pronunciando "Aiutamammè!" il fattucchiere ferirà una persona legata e ne berrà il sangue, recuperando tutti i punti di lv, facendoli perdere alla vittima.

- **Alchimia nera** (può essere praticata anche da un alchimista del 7° liv.):

 Pozione per creare Basilischi:

 "In una cella sotterranea rivestita da pietre su ogni lato e con due piccolissime finestrelle per la luce, si pongono due galli adulti e si alimentano a sufficienza. Trascorso un po' di tempo, a causa del caldo e della pinguedine, essi copulano deponendo uova. Tolti i galli, queste uova devono essere fatte covare da rospi nutriti a pane; quando le uova si schiudono nascono semplici pulcini, ai quali però spuntano dopo sette giorni code di serpente: a questo punto essi entrerebbero immediatamente nella terra, ma la pavimentazione lo impedisce. Questi pulcini-rettili devono essere quindi messi in vasi di bronzo dall'imboccatura stretta, forati da piccoli buchi chiusi da tappi di rame. I vasi vanno sepolti così che i pulcini si nutrano della sola terra per sei mesi. A questo punto si disseppelliscono i vasi e si mettono sul fuoco finché i piccoli basilischi non sono completamente bruciati: con la polvere macinata dei basilischi, unita a un terzo di sangue essiccato e macinato di uomo dai capelli rossi, e temprata con aceto molto forte in un recipiente pulito entro una gabbia coperta da un telo, in una notte di plenilunio, pronunciando: "Basiliscum Basilicus". La Gabbia verrà immersa in foglie di Basilico fresche sino al pleniluno successivo, quando le foglie saranno seccate. Entro la gabbia avrete un Basilisco, non guardatelo negli occhi: è maledetto!"

8) Evocatore.

Per evocare deve tracciare a terra un cerchio con la stella a 5 punte inscritta, tutte le evocazioni una volta finito il loro tempo di permanenza scompaiono da sole senza bisogno di essere ricacciate tranne al I liv. di consapevolezza, con la stessa percentuale usata per evocarla. Al II liv. un entità può essere immediatamente ricacciata qualora non sia di gradimento. Esistono cinque scuole di evocazione: della luce, delle tenebre, del caos, della natura e dell'illusione. Al momento della dotazione del cerchio dell'evocazione, che recherà la scuola d'appartenenza, dovranno scegliere definitivamente la loro scuola. Dopo averlo indossato comparirà anche uno spiritello che soggiornerà spesso sulla spalla dell'evocatore, per sancirne l'appartenenza ad una scuola. Lo spiritello è incorporeo ed ha la sola funzione estetico rappresentativa. Il cerchio dell'evocazione cinge la fronte degli evocatori, e non può più essere tolto, donando loro rispetto e nobiltà, e garantendo l'accesso ad ogni comune di Laitia e nella maggior parte dei luoghi.

Le scuole di evocazione sono le seguenti:

Scuola della luce: Colomba con aura luminosa

Scuola delle tenebre: Corvo

Scuola del caos: Diavoletto

Scuola della natura: Scimmietta

Scuola dell'illusione: Folletto

Nelle scuole del caos, della natura e dell'illusione, per verificare l'entità evocata si tira 1D100: con il 17 o meno si avrà un entità di alto rango, da 17 a 51 si avrà un entità di medio rango e con un numero superiore a 51 un entità di basso rango. Poi si tira 1D5 per verificare quale entità è stata evocata. Le entità possono essere colpite solo con armi magiche, causandone la loro ira.

Evocazioni della scuola della Natura e loro durata=

Basso rango: 1. Folletto spione Cl.5 Utile per lo spionaggio Entità libera: Folletto insopportabile
2. Serpente seppia Cl. 3 Richiama a sé 1D6 Anfesibene E.L: Mantide gigante

3. Piagnone Cl.3 Nuvoletta che piangendo crea pozzanghere che rallentano il movimento ed impediscono la fuga E.L: Mostro di fango
4. Muratore pazzo Cl.6 Crea muri di pietra e roccia dove richiesto, i quali crollano appena scompare E.L: Gigante di pietra
5. Sciapode argentato Cl.6 Può creare terremoti roteando e sbattendo il piede a terra E.L: Nano flautolento

- Medio Rango: 1. Spirito d'Ercole Cl.10 Aggiunge +2 alla For E.L: Ercole arrabbiato
2. Ragno d'oro Cl.3 Imprigiona prede che falliscono il Tdf o la Ram E.L: Ragno falciatore
 3. Cuoco di vino Cl.2 Crea pasti succulenti e deliziose bevande E.L: Cuoco untore
 4. Orso celtico Cl.10 E' un orso da guerra con P.18 A.15 I.13 Cor.-1 Cost=46 Attacco 15 Ram 20 E.L: Orso da guerra nemico
 5. Schiavo portapietre Cl.10 Crea sentieri e ponti istantanei, che scompaiono assieme a lui E.L: Errante manovale

- Alto rango: 1. Dottor ditino Cl.1 restituisce tutto il liv vitale E.L: Maschera nasuta volante
2. Querciolo Cl.5 Folletto robusto appiattito che si getta sull'evocatore per difenderlo dotandolo di Cor-5 E.L: Quercia assassina
 3. Gigante di roccia Cl.10 Sposta, schiaccia e trasporta qualsiasi cosa E.L: Nanerottolo
 4. Gimmi lucertola Cl.1 regala un basilisco ingabbiato E.L: drago terrestre
 5. Dottor datura Cl.2 Aumenta 1D6 anni l'età di una persona indicata o dello stesso evocatore, può essere utilizzato una sola volta a chiamata

Evocazioni della scuola del Caos e loro durata=

- Basso rango: 1. Leone da guerra Cl.10 P.15 A.18 I.13 Cor.-1 Cost=46 Attacco 15 Ram 20 Entità libera: Leone feroce
2. Pallino di fuoco Cl. 5 lancia palle di fuoco verso i nemici dell'evocatore causando un +5 danni a turno E.L: Palla di fuoco impazzita
 3. Demone della porta Cl.5 Permette l'apertura della porta infernale (V.Fattucchieri), può essere utilizzato una sola volta a chiamata E.L: Gran Demone
 4. Coccatrice Cl.3 Grossa gallina che ha il 20% a clessidra di pietrificare con lo sguardo E.L: Canarino
 5. Vulcano Cl.6 Fabbro divino che può creare qualsiasi oggetto ogni clessidra, che però scompare assieme a lui E.L: Piccolo vulcano eruttante

- Medio Rango: 1. Elementale di fuoco Cl.10 P.10 A.18 I.15 Cost. 43 Ram 20 Attacco 15 Danno 3d6+2 (Con +2 cumulativo ad ogni colpo per fiamme, sino a che non vengono spente) E.L: Elementale impazzito
2. Comando di demoni Cl.3 1D6 demoni a disposizione E.L: Si pietrificano
 3. Arpia fiammante P.15 A.15 I.11 Cost.41 Ram 20 Attacco 15 Cl.3 E.L: Falco ammaestrato
 4. Fulmini di Zeus Cl.10 Nuvoletta che lancia sino a tre fulmini da 3D6+4 che colpiscono sempre E.L: Tempesta
 5. Grifone Divino Cl.3 P.20 A.18 I.9 Cost: 46 Ram 20 Attacco 25 Danno 3D6+4 E.L: Leone feroce

- Alto rango: 1. Gran Demonio Cl.2 Sapientissimo e saggio consigliere E.L: Demone infingardo
2. Caron Demonio Cl.10 Traghetta con una zattera velocissima in qualunque condizione ed anche su terraferma E.L: Gondoliere sperduto di Nevezia

3. Gran Vulcano Cl.6 Un cono di fuoco mobile che erutta lava quando richiesto nel raggio di 20 Cub con 20 gocce di lava incandescente che fondono ogni cosa su cui cadono, può essere usato una sola volta E.L: Fabbro Vulcano che crea oggetti ingombranti ed inutili
4. Frà demonio Cl.6 Converte al mitraismo ed apre porte infernali E.L: Sacro Francesco
5. Giammartello Cl.6 Nano gigante con martello che distrugge un edificio indicato, può essere utilizzato solo una volta E.L: Thor

Evocazioni della scuola dell'illusione e loro durata=

Basso rango: 1. Elementale della nebbia Cl.10 Crea una nebbia in un area circostante di 100 cb dentro la quale solo l'evocatore può vedere Entità libera: Nebbia persistente

2. Spirito orbo Cl.5 Raddoppia visivamente l'evocatore ma non fisicamente
E.L: Specchio rotto
3. Fantasma Cl.5 Come incubo a disposizione E.L: Ghoul vorace
4. Guerrieri fantasma Cl.5 1D6 guerrieri che possono essere colpiti solo da armi magiche E.L: Guerrieri ribelli
5. Nuvola lampeggiante Cl.6 Può lanciare fulmini su indicazione 5 danno a fulmine
E.L: Nuvola dispettosa

Medio Rango: 1. Elementale dell'aria Cl.6 Volante P.20 A.20 I.15 Ram20 Cost. 55 Att.15 Danno 4D6+3 E.L: Vapore flautolento

2. Goccia espansiva Cl.3 Crea un finto lago di grandi dimensioni
E.L: Pozzanghera
3. Draghetto Cl.6 Come drago volante addestrato E.L: Colomba
4. Maga Circe Cl.3 Può lanciare un'ulteriore evocazione dell'illusione

E.L: Fattucchiera del V liv

5. Trottole d'aria Cl.12 Nuvola volante porta 6 persone e 6 sacchi grandi
E.L: Nuvola gassosa

Alto rango: 1. Drago Blu Cl.3 Come drago dei castelli color blu E.L: Dragone nero

2. Bestia Fantasma Cl.5 P.20 A.10 I.10 Cost. 40 Att.30 Danno 4D6 Ram 20 E.L:

Gigante buono

3. Pioggia di diamanti Cl.1 Cade sull'evocatore 1D6 diamanti da 1 locco E.L: 1 locco di pietra a caso

4. Nuvola di grandine Cl.6 fa grandinare chicchi da 1D6 di danno in un'area di 100 cb

E.L: Nuvola di neve

5. Nuvola solida Cl.12 volante da trasporto per 54 persone E.L: Nuvola gassosa

9) Alchimista.

Aggiunte I liv. Consapevolezza (dotazioni ed abilità):

- Libretto de li preparati alchemici
- Abilità speciali: alchimia (conosce a memoria le ricette alchemiche e possiede la tecnica per eseguirle) ed assunzione automatica (v. lavoro)

II liv. Cons:

- Abilità: raffinare grezzi (con forno, distillatore, calamita e spazzola) come nani
- Pietra filosofale: trasforma l'oro e l'argento raffinati in oro alchemico (po) ed argento alchemico (pa) se posta a contatto con 1 Kg per un giro di (V. valore medio dei materiali). Il conio alchemico non prende volume (V. Unità monetaria di Laitia).

III liv. Cons:

- Pietra eliotropica: a forma di succhietto che dona l'invisibilità, funziona solo di giorno se colpita dal sole e va tenuta tra le labbra.

IV liv. Cons:

- Riceverà da Ermete 10 fiale di "acqua di sole", ciascuna delle quali potrà far ringiovanire di un anno ma farà perdere -40 lv provocando forte febbre per un girodi. Si consiglia di non deglutire il locco di acquamarina.

V liv. Cons:

- Libro delle pozioni curative (v. rare malattie laitiane)

VI liv. Cons:

- Runa "Gemma" (v. protezione comunale all'incantesimo "Fermati o' tempo")

VII liv. Cons:

- Pergamena della forgiatura di armi magiche (v. forgiatura arma magica)

- Libro nero dell' alchimia (v. alchimia nera)

VIII liv. Cons:

- Pergamena con la ricetta alchemica per preparare l'acqua di sole:

“ Si prenda acqua marina con limone in una fiala esposta alla luce solare tutti i girodi di un anno dall'alba al tramonto. Dopo un anno andrà aperta, aggiungendovi un locco di acquamarina e sale sino all'orlo ed andrà esposta un altro anno al sole. Quindi riaggiungendo acqua, andrà agitata pronunciando "apricatus sum" e sarà pronta. E' consigliato non deglutire il locco di acquamarina che potrà essere riutilizzato per successive preparazioni.

Forgiatura arma magica:

E' un abilità che gli alchimisti acquisiscono al VII liv, consiste nel dare un anima magica ad un arma normale, che consente di colpire gli spiriti altrimenti inattaccabili. Occorre un pentolone da 5 litri pieno d'acqua su cui si metterà un vassoio con sopra l'arma a bagnomaria, tenendo il fuoco perennemente acceso con legno di cerro per cinque girodi ed aggiungendo 1 litro d'acqua a girodi. Nel pentolone vanno aggiunti i seguenti ingredienti mescolando: Una radice di mandragora, sangue di bue, zolfo, salnitro, vetriolo, cinabro, talco, celidonia, mercurio, stagno, due guanti da lavoro in pelle, argento ed oro raffinati, borace e serpentina. Infine spegnendo il fuoco si immergerà l'arma nel pentolone. Il fuoco dovrà essere riacceso e l'operazione ripetuta ogni plenilunio per tre mesi, mescolando e mormorando magiche parole. Alla fine dell'immersione l'arma va asciugata alla fiamma e poi lasciata in posizione perfettamente verticale per un girodi, trascorso il quale diverrà arma magica.

10) Mago.

Una volta raggiunto il V liv. (aura giallo ambra) il mago potrà lanciare gli incantesimi senza attendere il tempo di latenza, nonché dimezzerà il costo in lv. degli incantesimi posseduti.

Nuove magie per il mago del V liv:

1. Messaggio Psionico costo -2lv durata=1cl raggio=illimitato consente di mandare un messaggio psionico alla persona desiderata.
2. Evoca Scheletri costo -3lv a scheletro durata=10cl consente di evocare 1D6 scheletri (caratteristiche come zombi ma Cor-5)
3. Telecinesi costo -5lv ad oggetto o persona max 100 kg Durata=1/2 cl raggio=quello visivo
4. Sputa palla di fuoco esplosiva costo -10lv danno 1D100+100 raggio=100Cb La palla causa incendio nella zona, danno 15 e morte per ustione entro mezza clessidra se non spento.
5. Teletrasporto costo -20lv a persona od oggetto Raggio=infinito
6. Salto nel tempo costo -50lv per un massimo di 100 anni in avanti, utilizzabile solo per mago ed oggetti da lui trasportati
7. Spirito di luce costo -10lv ad oggetto/persona, rende tutto il livello vitale massimo, ma il mago non può usarlo su sé stesso, e ripara gli oggetti di massimo 100 kg.
8. Nuvola solida costo -15lv durata=1girodi Volante, porta 54 persone

Nuove magie per il mago del VI liv:

9. Spirito di Marte costo -60Lv si lancia il primo del mese, dona +1For +1Lv permanenti ad un personaggio a scelta, anche lo stesso mago
10. Spirito mercuriale costo -60lv si lancia il 10 del mese, dona +1Ab +1Lv permanenti, abilità speciale di maestro d'armi, di un personaggio a scelta, anche lo stesso mago
11. Spirito sapiente costo -60lv si lancia il 5 di ogni mese, dona +1Con +1Lv permanenti, di un personaggio a scelta, anche lo stesso mago
12. Spirito d'Apollo costo -60lv si lancia il 15 di ogni mese, dona +1 TdF/TdP di un personaggio a scelta, anche lo stesso mago.
13. Passa Tempo costo-10lv per ogni anno aggiunto all'età di una persona.
14. Giuvinezza costo -60lv rende di un anno più giovane un persona, anche il mago stesso.
15. Rimpicciolimento: rende la persona o l'oggetto tascabili max le dimensioni di un castello nel tempo di mezza clessidra, costo -30lv per la durata di 6 cl e -70lv per la durata infinita.
16. Ingigantimento: aumenta del 200% le dimensioni di un oggetto, -30lv per la durata di 6 cl. e -75lv per durata infinita.
17. Anti fermati o'tempo: difesa magica contro la magia "fermati o'tempo", costo -30lv durata=2 mesi raggio=1ha di diametro che ha come centro il mago

11) Druido.

Possiede come il cacciatore, una forte sensibilità verso le forze naturali, che però conosce e guida magicamente. Ha una speciale empatia verso madre natura e con lei comunica tramite sensazioni corporee e spirituali. Le sue magie sono molto potenti ma difficilmente controllabili.

Inibizioni: Non portano armature pesanti.

Caratteristiche: Il meglio di 2 lanci di 3d6+2 per la forza e 2 per la conoscenza.

Ogni livello superiore al V grado: + 3% Cdc, + 5% nel lanciare magie ed evocare madre natura e due magie a scelta. Ogni due livelli superiori al V grado: +1 punto Forza, +1 punto conoscenza, +1 TdF.

Dotazione e doni: I liv: Bastone di Calcutta: Consente di lanciare magie ed entrare in contatto con la natura. Se perso, - 10 % abilità magiche e no aiuto. Dona usandolo in combattimento + 5% Cdc ed 1d6+2 Danni.

II liv: Bastone di Caracalla: Come sopra ma 2d6 +2 danni.

IV liv: Bastone d'Ormanno: Come sopra ma 3d6 +2 danni e + 10% Cdc

V liv: Bastone d'Ercole: Come sopra ma 3d6 +3 danni e + 15% Cdc,

nonché possono lanciare una magia ogni 10 clessidre anziché 20.
 VI liv: Bastogne: Come sopra ma 4d6 +2 danni e + 20% Cdc, nonché
 possono lanciare una magia ogni 5 clessidre anziché 20.

Eredità: Si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 3

II liv= 1

III liv= 1

IV liv= 1

V liv= 1

VI liv= 2

ogni liv in più= 1

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
10 Cei	Pavone	2 pasti Pizza	Cesto	4 Cei	Gemma Smerald o	1 pasto Galette	Pietra Verde	1 Pezzo Argento	Veste lussuosa di seta	
Cinghiale	Cicogna	5 Cei	Coltello 1d6	20 P. Prosciut -to	Pianta Limone	20 Cei	Veste Druido + 5%	1 P. Uova	20 P.o.	
Globo Verde	Vestiti Verdi +5% Aiuti	Pietra Balsami -ca	Basilisc o	5 P.o.	2 P.a.	Pianta di vite	Ramo d'ulivo	Stivali	10 Cei	
Terra Nera	Fiasco di vino	3 Cei	Gemma Rubino	Anfesi- bena	6 Cei	Tunica Verde	8 Cei	9 P.a.	Occhi di Drago	
10 P. Cavallo	Cavallo Puro- sangue	1 P. Prosciut -to	10 dosi Sale	Gallina	Salsa Verde + 10 Pv	Tempio di Calcutta +20% in loco	Fasciad' oro + 3% Magie	Barile di Birra	Melassa di Carrube +2 Pv.	
6 P.o.	Gigante Buono	Acqua Magica	Anello d'oro con diaman- te	Unicor- no Dome- stico	5 Cei	7 Cei	1 P. Caciotta	Lantern a + Acciarin o	Accetta	
Bastone da Rabdo- mante	Corona d'alloro +3% Aiuti	10 Cei	1 Ceo	Borracci a	Pozione Verde	Falco Amma- estrato	2 P. Pane	Uovo di marmo	2 P.o.	
8 P.a.	Semi di Sesamo	3 Fagioli	3 P.a.	1 P. Uova	Centaur o	Fascia Verde +1%	Spada 2d6+2	Tunica Viola	8 P.o.	
9 Cei	2 Cei	Corona di Spighe +2%	Altare Natura +20% in Loco	Tunica Porpora	10 Cei	7 P.a.	2 P. Pane	Anello con Gemma	Cane Medio	
10 P.o.	Fascia Rosa	1 P. Pesce	Bastone D'Orma nno	Globo Azzurro	Ramarr o	10 P. Pane	20 P. Salame	20 P.o.	Statua Natura +20% Aiuti	

I liv. Consapevolezza:

Possiedono il 25% di probabilità di ricevere aiuti dalla natura una volta a girodì, ed il 25% di riuscita delle magie e preparazione di pozioni con elementi naturali. Possono scegliere tre magie a scelta del I liv. e possono lanciarle ciascuna una volta a girodì, ma non la stessa due volte.

- Magie del I liv:**
- 1) Sorgi Selva: le piante sorgono dal terreno e vanno a costituire una foresta di circa 1 ha attorno al druido. Costo Lv.= 3
 - 2) Sorgi Atque: Sgorge un fiume dal terreno davanti ai piedi del druido che poi segue il suo corso naturale, la fonte è perpetua.
Costo Lv.= 2
 - 3) Explodi Petra: Una pietra che può arrivare alle dimensioni di una piccola collina esplose con grande fragore in mille pezzi. La pietra può essere scelta tra quelle visibili dal druido. Costo Lv.= 1
 - 4) Geo Formis: Sorge dalla terra vicino al druido un elementale di terra (gigante di roccia), ai suoi ordini per 3 clessidre dopo le quali risprofonderà nel suolo. Costo Lv.= 2
Caratteristiche elementale: P=20_A=10_I=5_Cost=50_RaM=10_Att=10_Danno4D6_Cor10
 - 5) Sorgis Ignis: Provoca un incendio nel raggio di 200 cubiti dal druido, che rimane illeso al suo interno. Costo Lv.= 2
 - 6) Capta Zoo: Consente di raccogliere informazioni dagli animali, la risposta sarà adeguata al loro grado di intelligenza.
Costo Lv.= 0

II liv. Cons:

35% abilità magiche più 1 magia a scelta del II liv. od inferiore.

- Magie del II liv:**
- 7) Vox Fiera: Richiama 1d4 animali feroci dell' habitat in cui viene lanciato, che rimarranno 3 clessidre agli ordini semplici (attaccare, cacciare, ecc.) del druido. Dopo scompariranno senza lasciare traccia. Costo Lv.= 2
Caratteristiche medie fiere: P=12_A=15_I=10_Cost=40_RaM=5
 - 8) Explodi Volcano: Questa magia può far esplodere un vulcano visibile al druido, tramutare una collina visibile al druido in un vulcano attivo, o far sorgere un vulcano attivo alto 100 cubiti dalla pianura, che poi seguirà il suo corso naturale. Il druido resterà illeso solo per una clessidra. Costo Lv.= 4
 - 9) Leva Atque: Gonfia l'acqua dei fiumi e dei laghi provocando un inondazione di circa un ettaro, se nel mare crea onde anomale che inondano per circa un ettaro attorno al druido che rimarrà illeso e potrà camminare e respirare sotto le acque. Costo Lv.= 3
 - 10) Florente Stella: Fa sorgere campi irrigui con frutti e verdure commestibili per circa un ettaro attorno al druido.
Costo Lv.= 2
 - 11) Via Nobilis: Crea una strada o un ponte di pietra lungo circa 100 cubiti. Costo Lv.= 5

III liv. Cons:

45% abilità magiche più 2 magie a scelta del III liv. od inferiore, nonché usufruirà di un + 5% Cdc, +1 punto Forza, +1 punto conoscenza.

Magie del III liv: 12) Dominae Naturae: Richiama la grande madre natura ora benevola ora criptica verso il druido.
Costo Lv.= 5

- 13) Selva obscura: Crea una foresta di intricatissimi rovi che sorgono dal terreno ed avvolgono tutto, per circa un ettaro attorno al druido, che rimarrà illeso e si muoverà liberamente. Costo Lv.= 3
- 14) Atque suspiria: Il druido può respirare sotto l' acqua per 3 clessidre. Costo Lv.= 0
- 15) Emo Salvezza: Guarisce le ferite altrui sino al totale recupero del lv, non può essere lanciata ad altri druidi né a se stesso. Costo Lv.= 2
- 16) Bolidis: Una meteora di dimensioni tali da trasformare un ettaro di terreno attorno al druido in una montagnola fumante, cade dal cielo con un rumore assordante ed una luce accecante, naturalmente il druido rimane illeso e sorge dalla superficie soprastante della montagnola. Costo Lv.= 5

IV liv. Cons:

50% abilità magiche e 60% di contattare madre natura più 2 magie a scelta del IV liv. od inferiore, nonché usufruirà di + 5 % Cdc.

Magie del IV liv: 17) Leviatan: Richiama un enorme creatura marina simile ad una balena che inghiotte qualsiasi cosa, tranne il druido, ed è molto veloce. Dev'essere evocato in mare aperto altrimenti si arena e muore dopo un girodi.
Costo Lv.= 3

- 18) Mar Movis: Provoca un terremoto in mare aperto provocando onde anomale che invadono la costa distruggendo qualsiasi cosa, tranne il druido. Se lanciata sulla terraferma può provocare un potente soffione ma solitamente non produce effetti. Costo Lv.= 3
- 19) Geo Movis: Provoca un devastante terremoto che può radere al suolo una città, lasciando il druido illeso (dai danni del terremoto ma non da quelli provocati da conseguenze secondarie come caduta edifici ecc.).
Costo Lv.= 3
- 20) Isla Bonita: Crea un isolotto in mezzo al mare di circa un ettaro con l'habitat identico alla costa più vicina, dove desidera il druido (punto visibile). Se lanciata sulla terraferma crea una collinetta con l'habitat del luogo su un punto visibile dal druido. Costo Lv.= 4
- 21) Aere Movis: Crea un potente tornado ascenzionale e direzionale che spazza via qualsiasi cosa, tranne il druido, nel suo tragitto che dura 1 clessidra ed ha una portata di

circa un ettaro. Costo Lv.= 2

V liv. Cons:

60% abilità magiche e 60% di contattare madre natura più 3 magie a scelta del V liv. od inferiore, comparirà attorno il druido un'aura verde chiaro, che donerà prestigio e rispetto. Nonché usufruirà di un + 5 % Cdc, +1 punto forza, +1 punto conoscenza, +1 punto TdF, +5 punti Livello vitale permanente.

Magie del V liv: 22) S.Armea Faglias: La terra si squarcia dai piedi del druido per 100 cubiti in linea retta, con grande fragore. La larghezza della faglia è di circa 5 cubiti ed ha una profondità abissale, da essa salgono talvolta calore, rumori e gas naturale. Ciò che si trova in direzione della faglia viene inghiottito. Costo Lv.= 5

23) Ara Pacis: Richiama un gigantesco rapace che rimarrà 3 clessidre con il druido facendosi all'occorrenza cavalcare (fino a 3 persone) e rispondendo agli ordini semplici (attaccare, cacciare, ecc.), dopo scomparirà senza lasciare traccia. Costo Lv.= 2

Caratteristiche Rapace: P=20_A=20_I=10_Cost=50_RaM=12

24) Salis Calura: Aumenta la temperatura aerea di un ettaro circostante il druido, il quale stazionerà nella temperatura precedente senza subire le variazioni. Costo Lv.= 5 ogni + 10°

25) Salis Frigidas: Diminuisce la temperatura aerea di un ettaro circostante il druido, il quale stazionerà nella temperatura precedente senza subire le variazioni. Costo Lv.= 5 ogni - 10°

26) Sole Obscurant: Provoca il passaggio interstellare di un asteroide di grosse dimensioni che oscura il sole provocando un'eclisse totale della durata di una clessidra. Costo Lv.= 5

12) Cavalieri della fede.

Possono essere arruolati nel Soil, in misura di uno a comune (o più in territori papali), per questioni religiose come esorcismi, inquisizioni, ecc.

13) Predicatori.

Una volta guarita una malattia possono "tenerla in bocca", cioè soffiare la stessa verso un'altra persona facendola ammalare, non rischiando niente per sé stessi. Non può "tenere" più di una malattia alla volta. La pratica di untore fa perdere consapevolezza, e se scoperta, condannata col rogo (V.Diritto di Laitia).

14) Mistici.

Possiedono l'abilità speciale di "educatore" (V.Crescita ed educazione eredi).

12.13.14) Aggiunte Monaci:

Ai Monaci del V liv. verrà assegnata una chiesa, il cimitero e l'orfanotrofio del proprio comune di nascita, con tutti gli aspetti economici-sociali derivanti. Qualora fosse assente una chiesa, gli verrà

affidata la missione permanente di diffondere il nuovo culto e cercare di fondarla nel suo comune, con tutti gli aiuti possibili da parte del papato. Al VI liv. diverrà vescovo provinciale (controlla i monaci delle chiese comunali), al VII liv. vescovo regionale (controlla i vescovati provinciali). Alla morte di un papa tutti i vescovi provinciali vengono convocati a Maro, nella cittadella papale del Cativano, e viene votato il nuovo papa tra i vescovi regionali. Tirare %Tdf %Int %Ab, per ammicarsi gli elettori e non essere subito scartato, poi 1d20 per vedere che Vescovo regionale esce. Se si viene eletto Papa si diventa monarca assoluto di tutte le città papali, i vescovati e le chiese; si risiede nello stato del nuovo culto, in Cativano, si comanda 10000 Cavalieri della Fede del V liv. e si riceve 10000 punti esperienza.

Il Cativano è lo stato del nuovo culto con il papa al suo vertice politico ed economico. Lo stato è microscopico, rappresentato dal solo palazzo papale, il palazzo delle guardie (tutti cavalieri della fede), un arena d'incontro (Piazza Sacro Pietro), la biblioteca cativana ed un giardino, ed è posizionato vicino al Vetere nella capitale Maro. La sua ambizione è di diffondere il più possibile il nuovo culto con ogni mezzo, ma senza turbare nè contrastare il potere dell'imperatore.

Cativano 1000 abitanti + 10000 cavalieri

Papa al comando

Edifici:

Palazzo papale (Cattedrale con enorme cupola)

Palazzo dei Cavalieri enorme, sotterraneo, dentro e fuori le mura con 10000 Cavalieri della Fede

Arena d'incontro (Piazza Sacro Pietro) con fontana

Biblioteca

Giardino rinascimentale all'italiana di 1000 cbquadri

Porta con ponte levatoio sul fiume Vetere

Porto fluviale (Permette la fuga del papa, ma non il transito di navi)

Messaggeria privata

15) Draconiano.

Sono i padroni del cielo e del mare. Si narra discendino da dinosauri marini che abbiano avuto un'evoluzione parallela con quella degli umani, ma in habitat talmente differenti da non entrare mai in competizione. I draconiani marini sono la razza più antica, poi evoluti nei draconiani alati, simili ai draghi ma di dimensioni ridotte e sembianze umanoidi, che avrebbero conquistato i cieli evolvendosi in isole inaccessibili. I draconiani terrestri, infine, si sarebbero evoluti lungo le coste ed avrebbero stabilito i maggiori contatti con gli umani sin dai tempi più remoti, come dimostrano ritrovamenti archeologici in Laitia. Esseri intelligenti ed astuti, i draconiani terrestri hanno la facoltà di ammaestrare i loro "cugini" più selvaggi: i draghi. Alcuni sapienti parlano anche di una quarta razza, rarissima, i draconiani rossi. A loro dire sarebbero piccoli e vegetativi, che vivrebbero nei vulcani, cibandosi di zolfo, durante le eruzioni vi sarebbe la remota possibilità di avvistarli. Tutti i draconiani conoscono la lingua dei draghi, nonché quella umana, quest'ultima pronunciata in modo ruvido e sibilante. Possiedono anche un loro linguaggio segreto conosciuto da pochi maghi umani.

Razze di draconiani:

- Draconiani marini.

Hanno la pelle bluastra a squame dure e pungenti. Questa dà loro un valore di corazza di -5. La pelle deve però restare costantemente umida, e non possono restare fuori dall'acqua per più di 1 girodi, senza doversi umettare con 1L. acqua ogni 4 cl (5L/girodi) continuamente, anche durante il sonno tramite brevi risvegli, pena la perdita di 5 Lv a clessidra ed un malus di -5% Cdc/cl. Hanno piedi palmati muniti di grossi artigli che consentono una regolare camminata sulla terraferma, ma rendono la corsa faticosa e breve. In ambiente acquatico sono velocissimi anche grazie alla lunga coda (30Km/h = 40Kcub/cl). Le mani, simili a quelle umane ma molto più robuste, possono utilizzare utensili. Hanno la facoltà in caso di difesa di chiudersi a riccio e lanciare le squame

attorno a sè, che poi ricresceranno in 5 girodi, pena durante la ricrescita il raddoppio della dose d'acqua per umettamento (1L/2cl) ed il dimezzamento del tempo massimo di uscita dall'acqua (10 cl). Le grosse branchie di cui sono dotati gli consentono un ottimo adattamento all'ambiente acquatico, ma i polmoni non sono molto sviluppati e ciò sulla terraferma li porta a stancarsi facilmente. Esistono città sottomarine abitate unicamente da draconiani marini, soprattutto in prossimità di solfare sotterranee da cui traggono calore. Si nutrono di creature marine, anfibi ed insetti. Le loro zanne sono potenti ed affilate.

I Liv. consapevolezza (Girini)

II liv. consapevolezza (Biscie):

5% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)
(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

III liv. consapevolezza (Draconiani marini):

10% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)
(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

IV liv. consapevolezza:

15% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)
(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

V liv. consapevolezza:

20% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)
(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

VI liv. consapevolezza:

25% ammaestrare creature marine (Dragoni marini, tartarughe giganti emettenti ultrasuoni, ecc)
(Possono essere rivendute nelle città sottomarine, o essere cavalcate personalmente con opportuna imbragatura, o allevate)

VI liv. in poi +5%

Caratteristiche: 4 tiri For

2 tiri Con

3 tiri Tdf

III liv. +5 Lv +1 For Artigli 2D6+2 Val 15%

V liv. +5% Cdc +1 For Artigli 3D6+2 Val 20%

- Squame pungenti e velenose G=1 R= 10 cubiti a 360° 2D6+2 Danni + Veleno -1 Lv a turno di combattimento cumulabile, poi -1 Lv a clessidra per un girodi
- Pelle dura Cor -5
- Artigli 1D6+2 Val 10%
- Morso dilaniante 4D6+2 dopo Cdc provare For se fallisce -5 Lv per sganasciamento ed autolesione (Sindrome megamandibolare)

Dotazione e doni:

II Liv: - Tridente Biscino (-5% ammaestrare se perso)

III Liv: - Tridente del Tritone (-5% ammaestrare se perso) 3D6+2 Val. 20%
- Imbragatura adattabile e riutilizzabile per cavalcare creature

IV Liv: - Mantello d'acqua +1 Tdf

V Liv: - Dragone marino ammaestrato: P.20 A.10(Terraferma) A.20(In mare) I.15 Cost.60 Ram 18
Artigli 4D6+2
Morso 5D6+2 dopo Cdc provare For se fallisce -5 Cost per sganasciamento ed autolesione
(Sindrome megamandibolare)
Pelle Cor -10

VI Liv: - Anello di Nettuno +5% ammaestrare

Inibizioni: Non possono portare armature

Eredità: Si lancia un 1D.100, eredità come Iperborei ma adattate ad una ambientazione subacquea

Note: Il mercato iniziale è come quello terrestre ma con ambientazione e per uno stile di vita, sottomarina.

Draconiani alati:

Hanno una pelle verde e spessa, nonché robuste ali sul dorso, che li rendono i dominatori dei cieli. Vengono talvolta assoldati per sganciare pietre esplosive su obiettivi militari. Mentre levarsi in volo è un gesto automatico, mantenere il volo è più difficile e pertanto abbisognano di riposarsi a terra dopo un volo continuativo (50 km/h= 66 Kcub/cl). Hanno artigli affilati che utilizzano in battaglia, mentre non utilizzano il morso poiché la mandibola è di dimensioni modeste, di poco superiore a quella umana. Hanno invece un apparato biochimico che riesce, ingerendo carbone (1kg/mese) o cibo (1P in più a girodi), a creare delle fiamme che fuoriescono dalla bocca, completamente ignifuga. Odiano l'acqua, nella quale annegano miseramente, tranne andandovi a pescare in superficie con veloci e brevi voli in picchiata, provando la loro abilità. Sulla superficie camminano in modo scordinato e lento, ma possono percorrere brevi tratti ad alta velocità per riprendere il volo, mentre i più inesperti si lanciano dalle rupi o dagli alberi. Esistono leggendarie città di draconiani alati nelle zone più impervie di Laitia, come leggendaria è anche la loro longevità, per cui propendono ad avere pochi figli. Si nutrono di carne, pesce ed uova, non disdegnando la frutta matura. Possono restare a lungo senza bere grazie alla riserva di acqua che hanno sul dorso, pari a 5 L, e ne consumano solo 1/2 L/girodi. Sono soliti dormire sugli alberi od in cavità sulle cime di montagne scoscese.

I Liv. consapevolezza (Plananti): Per alzarsi in volo devono gettarsi da almeno 20 m. di altezza
Max volo continuativo 4 cl poi 1 cl di riposo a terra

II Liv. consapevolezza: Volo automatico con 10 cub di spazio libero
Max volo continuativo 5 cl poi 1 cl di riposo a terra

III Liv. consapevolezza (Draghi): Volo automatico con 10 cub di spazio libero
Max volo continuativo 6 cl poi 1 cl di riposo a terra

IV Liv. consapevolezza: Volo automatico con 10 cub di spazio libero

Max volo continuativo 8 cl poi 1 cl di riposo a terra

V Liv. consapevolezza (Dragoni): Volo automatico in verticale

Max volo continuativo 12 cl poi 1 cl di riposo a terra

VI Liv. in poi: Volo automatico in verticale

Volo continuativo perenne tranne 6 cl. sonno a terra

Caratteristiche: 3 Tiri For

2 Tiri Ab

2 Tiri Con

3 Tiri Tdf

I Liv. - Pelle dura Cor -3

- Artigli 1D6 Val. 5%

- Fuoco 4D6+2 Utilizzabile anche in combattimento 1 volta a girodi

III Liv. +5% Cdc +1 Ab Artigli 1D6+2 Val. 5%

V Liv. +5 Lv +1 For +1 TdF Artigli 2D6+2 Val. 10%

- Pelle dura Cor -5

Ogni Liv. dopo il I +1 volta a girodi per produrre fuoco, previ ingestione di 1 Kg carbone per un mese, od un pasto in più al girodi.

Dotazione e doni:

VI Liv. - Mantello di Saturnia x2 velocità di volo

Inibizioni: Non possono portare armature.

Eredità: Si lancia un 1D.100, eredità come Iperborei ma adattate ad una ambientazione volante

Note: Il mercato iniziale è come quello terrestre ma con ambientazione e per uno stile di vita, etereo.

Draconiano terrestre:

Sono umanoidi molto simili agli umani sia per fattezze che per dimensioni, differenziandoli solo il colorito verdastro, la pelle squamosa e coriacea ed il viso sporgente, occhi rossastri e talvolta fumanti narici. Dotati di una profonda intelligenza ed astuzia, parlano qualunque lingua draconiana, quelle magiche ed i caratteri runici, qualità che utilizzano per ammansire ed addestrare creature d'ogni tipo, che poi rivendono a prezzi elevati.

I Liv. cons:

5% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/girodi), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarle (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Durata addestramento: clessidre 4 al girodi per 3 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio.

Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

II Liv. cons: 10% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/girodi), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarle (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Durata addestramento: clessidre 3 al girodi per 2 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio.

Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

III Liv. cons:

15% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/girodi), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarle (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Durata addestramento: clessidre 2 al girodi per 2 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio.

Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

IV Liv. cons:

20% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/6 cl), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarle (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Durata addestramento: clessidre 2 al girodi per 2 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio.

Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

V Liv. cons:

60% di scacciare draghi da un quadrato di mappa (100 Ha= 1Kcub) infestato, per la durata di un anno (poi tornano ai luoghi preferiti)

25% ammansire creature (non personaggi nè animali, ma mostruose) di qualsiasi tipo (1 creatura/6 cl), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Tiro dell'abilità per immobilizzarle (con corda, catene o reti), se fallisce causa ira ed attacco della creatura

Durata addestramento: clessidre 2 al girodi per 2 mesi continuativi a creatura, la quale dev'essere nutrita e dissetata onde annullare l'addestramento e doverlo ripetere dall'inizio.

Alla fine del periodo si tira la conoscenza, in caso di fallimento ira ed attacco della creatura, che non può più essere addestrata.

VI Liv. in poi: +5% ad abilità

Caratteristiche: 2 Tiri For

3 Tiri con

2 Tiri TdF

II Liv: Pelle coriacea Cor -1

V Liv: +1 TdF

Dotazione e doni:

I Liv: -Anello di Morfeo (-5% ammansire se perso)

II Liv: -Pelle coriacea (-1 Cor)

IV Liv: -Mantello di Morfeo (+5% ammansire se indossato)

V Liv: -Fischio di San Giorgio (Richiama 1D6 creature 1 fischio/girodi)

Inibizioni: Non possono portare armature, tranne armature draconiane.

Eredità: Si lancia un 1D.100, eredità come Iperborei ma adattate ad una ambientazione draconiana.

16) Nano.

Sono i padroni del mondo sotterraneo, umani che rifugiandosi nel sottosuolo dalla notte dei tempi, si sono evoluti in una razza a parte. Sono umanoidi alti 80-100 cm. i maschi, 60-80 cm. le femmine, i neonati sono appena 10 cm. e crescono di 5 cm. l'anno, fino a 14-18 anni i maschi e 12-14 anni le femmine. Sono di corporatura forte e robusta ed il peso può superare i 100 kg al contrario degli umanoidi di razza elfa, estranea a Laitia, che è esile e vive nel sottobosco, praticando anche la magia. I nani mangiano un pò di tutto, anche se prediligono radici ed insetti, non disdegnano neanche alcune rocce calcaree. La loro pelle seppur spessa e grigiastra è sensibile alla luce diurna, per cui non possono stare più di 3 clessidre al sole senza rimanere all'ombra per altre tre, pena la perdita di 10 Lv e -5% Cdc per offuscamento della vista ed ustioni per ogni clessidra di esposizione aggiuntiva. Per la loro statura possono cavalcare solo pony e piccoli animali. Esistono delle città sotterranee di nani, essi parlano una lingua propria.

Liv. Consapevolezza

I liv. esperienza:

15% di scavare cunicoli (con pala e piccone), un tiro ogni clessidra, per una velocità di scavo di 3 cubiti in qualsiasi direzione, salvo particolari tipi di terreno che rallentano gli scavi.

3% di trovare 1 unità di (1D6): pietra preziosa (1Locco)/oro grezzo (1kg)/ferro grezzo (1kg)/argento grezzo (1kg)/carbone (1kg)/pietra da costruzione (1kg) una volta raggiunti almeno 15 cubiti di profondità, ed aver setacciato un numero di cubiti pari a quello della velocità di scavo massima. I minerali sono grezzi e devono essere raffinati e ripuliti, può farlo un alchimista (con forno, distillatore, calamita e spazzola) od un nano del II liv. con le stesse attrezzature.

I cunicoli devono essere protetti da sbadacchiature (strutture di sostegno) in legno (servono assi di legno, martello leggero e chiodi) altrimenti ogni clessidra 50% che franino le pareti per 5 cubiti di scavo (-10 Lv. a cubito). Il processo di costruzione è automatico dal II livello, al I liv. si ha il 25% di costruire sbadacchiature (ogni 3 cub di scavo). Il materiale per costruire le sbadacchiature è 1Kg/legno ed 1 ceo di chiodi a cubito. La ricerca sporadica di materiale non necessita di permesso, in quanto manca il duraturo e specializzato sfruttamento di un unico filone che si realizza con la cava, e con essa la necessità di scendere a profondità elevate, minimo di 1Kcub. Se una volta scoperto un filone si realizzerà un abitudinario sfruttamento giornaliero dello stesso, allora si dovrà procedere come per apertura cava (V. Geosfera).

II liv. 20% scavare cunicoli (3Cub/cl. con sbadacchiature automatiche)

5% di trovare materiale 1 volta a girodi/2 unità

10% raffinare materiali grezzi (con attrezzature raffinazione)

III liv. 25% scavare cunicoli 5cub/cl

10% trovare materiale 2 volte/girodi max 2 unità (1% mensile di trovare filoni)

15% raffinare grezzi

+1 For e +5% Cdc

IV liv. 35% scavare cunicoli 7cub/cl

15% trovare materiale 2 volte a girodi/2 unità ciascuna (3% mensile di trovare filoni)

20% raffinare grezzi

+5% Cdc

V liv. 45% scavare cunicoli 10cub/cl
20% trovare materiale 2 volte a girodi/4 unità ciascuna (5% mensile di trovare filoni)
30% raffinare grezzi
5% sentire rumori in superficie
+1 For, +1 Tdf, +5% Cdc

VI liv in poi: +5% capacità (+2% mensile di trovare filoni)
+2 cub/cl
max materiali 3 volte a girodi/+1 unità a liv
Resistenza di 4 clessidre al sole e necessita di 2 clessidre d'ombra

+3% Cdc ogni livello in più e +1 For ed 1 TdF ogni due livelli in più

Caratteristiche: Il meglio di 3 lanci per la Forza; +5 Lv permanente; il meglio di 3 lanci per il Tiro del fato.

Dotazione e doni:

I Liv: Pala e piccone per scavi. Se persi -10% scavare
Accetta piccola 1D6+2 e corpetto in pelle -1

II Liv: Pala e piccone nuovi. Accetta media 2D6+2. Martello per chiodi e 3 sacchi di chiodi. (1 sacco a sbadacchiatura)
Spazzola per pulire materiali grezzi, -10% raffinare se persa.

III Liv: 5 sacchi di chiodi, calamita per separare metalli ferrosi, -5% raffinare se persa.

IV Liv: 10 sacchi di chiodi, corpetto metallico -2, ascia doppia 3D6+2, distillatore ad imbuto, se persi -5% raffinare.

V Liv: 20 sacchi di chiodi, Elmo di thor -1 in aggiunta al corpetto, ascia di Thor 4D6+3 +15% Cdc, forno portatile a legna o carbone, se perso -5% raffinare.

VI Liv: Orecchie di talpa gigante +5% udire in superficie, monocolo da orefice +1 unità materiale trovata.

VII Liv: Caschetto con faro perpetuo, bracciali di Thor +5% Cdc +1 For

VIII Liv: Escavatore a pedali con filtro per trattenere materiali %For 50cub/Cl

Incontri sotterranei= Ogni mese tirare Tdf per incontro creature (1D6):

- 1.Manticora
- 2.Drago sotterraneo (come alato ma privo di arti, strisciante e sputante acido)
- 3.Ragno (1D2): Falciatore o Tarantola
- 4.Zoccola
- 5.Tettigonide
- 6.Colagogo

Eredità: Si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 4

II liv= 0

III liv= 1
 IV liv= 1
 V liv= 2
 VI liv= 2
 VII liv= 2
 ogni liv in più= 1

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
Talpa ammaestrata	3 pasti di lucertole	Monocolo da orefice	Mantello bianco parasole +2 cl.	Lanterna di luce perpetua	1 ceo	50 torce	10 pezzi oro grezzo	1 pasto di pere	Elmo pensante	+1 conoscenza
50 cubiti di catene	Set per raffinazione	Talpa ammaestrata	2 pasti di formiche salate	Pettine	1 locco di pietra a caso	5 ceo	Pony sellato	Bilancia pesa persone	3 pasti di frittata con carciofi	
2 pasti caciotta	Coltello 1D6 danni	1 pasto di topi	2 pezzi d'argento	Scudo rotondo cor-2	Badile e piccone	50 termiti mangia legno	1 locco di pietra grezza	Baffi finti	Polvere pirica	
Escavatore a carbone	Elmo luminescente	Polvere pirica	30 ceo	1 pietra grezza	Mappe sotterranee	1 pasto lombrichi	1 schiavo golem	5 pezzi d'argento grezzo	Forno per raffinazione	
1 pasto di vermi fritti	2 locchi a caso	1 borraccia	Stivali protettivi	Orecchie di talpa gigante	Spada di Thor 3D6+2	2 pasti radici di yukka	Set per 10 sbadacciate	100 cubiti di fune	50 cubiti di scala componibile	
Marsupio porta figli	Scudo di Thor Cor-3	50 cubiti di ponte di corda	Pipistrello domestico	Crema per la pelle	1 locco di diaspro grezzo	Radice curativa rende tutto lv	Mappe sotterranee	10 kg. di carbone	Distillatore ad imbuto	
Guanti da scavatore +5% scavo	2 pasti di larve di insetto	Spazzolino	Corpetto di Thor Cor -4	Specchio	50 ceo	10 sbadacciate portatili	Casco con faro perpetuo	Corpetto fluorescente	Profumo di nano	
10 Locchi di diamante	1 fiasco di vino	Ombrello da sole +1Cl	Anello di Thor +2 TdF	Cane da miniera	Elmo magnetico	77 grillotalpa parlanti	1 locco a scelta	Mastino da guardia	Merlo parlante	
Set per raffinazione	Miniera di diamanti	1 pasto di rocce calcaree	1 tenda da miniera	Crema per la pelle	100 sacchi con chiodi	Polvere pirica	Unicorn o pony	Crema per la pelle	100 formiche ammaestrate	
Escavatore a pedali	Tosapeli	Sapone	Martello da guerra	30 po	1 pasto di funghi sotterranei	Acciarino	Lanterna ad olio +10 ampole	Volpe di Fennech	100 po	

Inibizioni: le armature della taglia dei nani sono rare, non possono indossare armature di taglia normale

17) Mercante.

E' un libero cittadino dei comuni facente parte della borghesia ricca ed avventuriera, pratico e scaltro, attivo e produttivo è il capitalista classico (ed anche un pò avaro). Il suo scopo è quello di arricchirsi, commerciando, investendo in finanza od attività, assoldando artigiani e sapienti; svolgendo attività di consulente finanziario, o semplicemente, andando alla ricerca di tesori nascosti. Il suo potere temporale è indiscusso, ciarliero persuasore, detiene il potere economico ed anche politico, amministra, dirige, compravende. Da umile carovaniere a potente bancario, o come capace podestà, è lui il fulcro della vita comunale. Deve pagare le tasse a fine anno come libero cittadino.

I Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 10% (1Lancio/cl)

Contrattare (comprare a metà prezzo, vendere al doppio. barattare a proprio vantaggio) 10% (1Lancio/cl)

Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 5% (1Lancio/girodi)

Ottimizzare/Sfruttare 5% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuativamente

Evadere Tasse 3% (1 volta all'anno)

Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 5% (1Lancio/girodi)

II Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 15% (1Lancio/cl)

Contrattare (comprare a metà prezzo, vendere al doppio. barattare a proprio vantaggio) 15% (1Lancio/cl)

Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 7% (1Lancio/girodi)

Ottimizzare/Sfruttare 7% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuativamente

Evadere Tasse 5% (1 volta all'anno)

Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 7% (1Lancio/girodi)

III Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 18% (1Lancio/cl)

Contrattare (comprare a metà prezzo, vendere al doppio. barattare a proprio vantaggio) 18% (1Lancio/cl)

Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 10% (1Lancio/girodi)

Ottimizzare/Sfruttare 10% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuativamente

Evadere Tasse 10% (1 volta all'anno)

Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 10% (1Lancio/girodi)

IV Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 20% (1Lancio/cl)

Contrattare (comprare a metà prezzo, vendere al doppio. barattare a proprio vantaggio) 20% (1Lancio/cl)

Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 12% (1Lancio/girodi)

Ottimizzare/Sfruttare 12% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuativamente

Evadere Tasse 15% (1 volta all'anno)

Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 12% (1Lancio/girodi)

V Liv.cons:

Persuadere (di un progetto od un idea) 25% (1Lancio/cl)

Contrattare (comprare a metà prezzo, vendere al doppio e barattare a proprio vantaggio) 25% (1Lancio/cl)

Scoprire mercati e rotte commerciali (su mappe od in conversazione) 15% (1Lancio/girodi)

Ottimizzare/Sfruttare 15% (1Lancio/girodi) (raddoppiare i profitti o la produzione) durata=mensile, durante il quale il mercante dev'essere presente continuamente

Evadere Tasse 20% (1 volta all'anno)

Stringere alleanze (sociali, economiche, commerciali e politiche) 15% (1Lancio/girodi)

VI Liv. in poi: +5% ogni abilità

Caratteristiche: 2 Tiri Ab, 2 Tiri Tdf

V Liv. +5% Cdc +1 Tdf

Dotazione e doni:

I Liv: - Frusta dello Sfrutto (se persa -5% sfruttare)

- 20 Po

- Mappa commerciale Laitia

- Libro Economicus (se perso -5% abilità)

- Coltello lavorato 1D6+1 Val.10%

- Mantello lussuoso di lana

- Veste Lusso e stivali

- Guanti di ermellino

- Cavallo sellato

- Anello con 1 locco di pietra a caso

II Liv: - Libretto cambiali (per pagare con 1 mese di posticipo) durata: rinnovo automatico

III Liv: - Libretto assegni (per pagare lasciando i soldi in cassa) durata: rinnovo automatico

- Cannocchiale dorato (Fino a 200 cb)

- Cammello sellato

IV Liv: -Anello con 1 locco a caso

-Schiavo errante

-Collana e bracciale 10Po ciascuno

-20 Po

V Liv: -20 Po

- anello con locco a caso

- 1 Mostro da esposizione (a caso) in catene

- Pergamena di homo economicus (a scopo nobilitativo)

- Scialle in pura seta di Nidia 5 Po

VI Liv: -Servo fedele (personaggio a caso)

-Schiavo errante

-Consigliere nano come sapiente

-Narghilè dorato per oppio con 10 dosi (+5Lv mentre si avrà -1Int per un intero girodi, per ogni dose)

- Anello con Locco a caso
- Cane Molosso da combattimento
- Villa nobiliare in centro comunale a scelta
- Carica di consigliere comunale ad honorem
- Offerta di matrimonio da figlia di potente mercante o nobile

VII Liv: -2000 Cei

- Forziere sotterraneo custodito da 2 Draghi dei castelli
- Chiave magica per forziere
- Guardiano dell'Equilibrio come guardia del corpo
- 2 enormi Carri con posti letto e cucina, trainati da 10 cavalli (20 posti)
- 2 Schiave da delizia (+1Lv/girodi)
- 10 dosi d'oppio
- 1 anello con 1 locco a scelta
- Mappa del tesoro (indicante scrigno contenente 300Po+5Locchi a caso)
- 1 Draghetto ammaestrato con catene
- 2 artigiani fedeli ed esperti

VIII Liv: -possibile candidatura a podestà, nel comune di nascita 20%, in altri comuni 10% (in carica 2 anni rieleggibile)

-20 Po

Ogni Liv. supplementare +5% possibilità di essere nominato podestà e 20 Po.

Eredità: Si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 3

II liv= 1

III liv= 1

IV liv= 1

V liv= 2

VI liv= 1

VII liv= 1

ogni liv in più= 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cavallo Berbero	Berretto d'ermellino	10 pasti maiale arrosto	Mappa del tesoro	Mostro da esposizione in catene	Libro "Mercatus" +5% trattare	Cane parlante	5 dosi d'oppio	Trono di corallo 20po	Libro "Optimum" +5% ottimizzare	
Errante disoccupato	Molosso gigante	Collana con 2 locchi a scelta	Vino straniero da collezione 2L (20 po)	Richiesta di matrimonio con duchessa	Olio per lingua (10 dosi) +5% persuadere	20 pasti di prosciutto	Libretto di cambiali	Cartina commerciale	Servo gigante	
Villa sul mare	Bocca del	Lince	20 po	5 pasto di	Libro di lingue	20 po	Cassa di ebano	3 pasti di	20 pasti di pane	

	drago nascondi ioro			banane	straniere			racchino	
1 saggio corrotto +5% per il si	Mappa commerciale	20 po	Farfalla tropicale +1 TdF	3 pasti di kiwi	Mappe di Marco Pollo	Amministratore mercante	Carro grande	Lancia d'oro 5Po	Maschera d'oro 5po
Libretto "Autorità" +2% si anche assurdi	20 pasti di caciotta	1 ceo	Dragone da trasporto	Cinghiale da sfondamento corazzato	Invito da parte importante nobile	Catene con lucchetto 100 cubiti	2 pasti di ananas	Dente d'oro	Contabile personale
1 locco a caso	Frusta dannata +5% Sfrutt.	50 po	2 guardie dell'equilibrio	Scarafaggio gigante da trasporto	Vacca da latte	Spadino da mercante	2 cammelli	Stivali di pelle di drago	Schiava da delizia +1Lv
Mappa sconosciuta	Cassetta porta locchi max 30	Contabile fedele	2 schiavi mori	Libro "Evadex Taxorum" +5%Ev.	Libro "De amicis" +5% Alleanze	5 tacchini di Scozia 5po	Calzari di lusso neri	Cacciatori professionisti del III liv	Trono da trasporto
Monocolo da mercante +5% scoprire	Cavallo da corsa	Banco di Maro con 1000 po	Schiavo biondo	Lingua di gatto +3% pers.	Falegnameria 10 artigiani con 100 po	Pergamena esentasse per un anno	Pantera ammaestrata con guinzaglio	100 cubiti di catene con 20 polsiere	1 locco a caso
Sapiente fedele	2 borracce	Nave da trasporto	Cannocchiale sino a 1000 cub	Falco ladro	Tromba richiamarpe (-10lv)	Libretto assegni	Nano sapiente	Tigre del Bengala	100 po
Veste di lusso estiva blu	Spada di damocle +5%elezioni	Contabile fedele	2 cammelli gemelli a 3 gobbe	10 dosi d'oppio	Orecchi d'asino +5% scoprire	Orecchi da mercante +2% scoprire	Libro di lingue	Acrobata personale	Elefante ammaestrato

Attività di podestà:

Il podestà decide le attività economiche, la difesa, il commercio, ecc. del comune. Vara le leggi che devono essere approvate dal consiglio comunale (35% probabilità per una buona proposta fino al 2% per una proposta assurda) e può avere dei consulenti personali. Può giudicare o ringraziare i detenuti (uno ogni primo dell'anno). Il vassallo ha un amministratore che lo sostituisce nelle mansioni di podestà, pagato dall'imperatore, mentre nei territori papali il vescovo ha un amministratore pagato dallo stato del nuovo Culto; il tesoro comunale verrà amministrato dal

podestà e loro potranno prelevarne solo il 10% annuo. Solo nelle libere signorie, il signore può amministrare in prima persona, ottenendo un +50 all'ordine pubblico essendo un regime autoritario, ma un -50 del Pilc, nonché la popolazione crescerà solo dell'1% annuo. Potrà sciogliere il consiglio dei saggi, che se comunque presente avrà solo scopo consultivo ed il tesoro comunale coinciderà col suo patrimonio.

Corruzione dei saggi del consiglio comunale:

Il consiglio comunale è composto da 10 sapienti chiamati saggi, è possibile tentare di corromperli con un tiro Abilità riuscito e 100 Po. ciascuno, e si avrà +5% per ogni saggio corrotto nelle votazioni di una proposta, per la durata di un anno. Qualora non si riesca si ha l'immediata dimissione dall'incarico con un anno di reclusione, poi l'esilio permanente dal comune e la confisca degli immobili e del 50% del capitale posseduto.

Tasse:

Si pagano annualmente ed è di due tipi: La tassa sul capitale, che equivale ad una percentuale del valore del totale dei po posseduti, e varia dal 1% al 10% a seconda del comune; e la tassa sulla proprietà, che varia da 1 po a 10 po secondo territorio comunale dov'è ubicata, per ogni immobile o ettaro di terreno posseduto. Alla fine di ogni anno, due esattori comunali accompagnati da 2 guardiani dell'equilibrio di V liv. si recano ad effettuare controlli e prelevare le tasse. Chi evade o si rifiuta di pagare le tasse verrà imprigionato per un anno e verrà emessa una ordinanza di sequestro di oggetti mobili ed immobili relativi al valore dovuto al comune, che verranno pignorati appena possibile e rivenduti all' asta comunale (v. asta pubblica). Agli artigiani è prevista la tassa minima di 1 po per il primo immobile, e 10 po per gli altri successivi. I sapienti ed i nobili sono esentasse, tranne in comuni sotto egida imperiale o papale in cui può essere prevista. Nei liberi comuni la tassazione è prevista e considerata un obolo necessario alla comunità. Viene tassato chiunque abbia immobili in territorio comunale. Le zone desolate ed estreme (es. deserti o ghiacciai) sono solitamente esentasse per favorire il popolamento.

Trasferimento di capitale:

Oltre ai tradizionali contanti, successivamente il mercante può pagare con cambiali od assegni, per evitare rischi legati al furto. Di contro non sono ben accettati come forma di pagamento.

Cambiale: Una pergamena notarile con nome, luogo di creazione, data ed importo. Se dopo un mese non è stata saldata raddoppia di entità, dopo due mesi c'è l'arresto per un anno e la confisca di beni per un eguale valore, che vengono messi all'asta (v. asta pubblica).

Assegni: Piccola pergamena notarile con nome, luogo di creazione, data ed importo, una volta ricevuta si deve andare dal contabile personale od al banco, il quale è tenuto a rimborsare la cifra per poi recarsi dal creatore dell'assegno per farsi saldare, se non viene saldato subito si ha l'arresto per un anno ed il pignoramento. Per il banco è prevista una spesa di 5 cei ad assegno creato. La falsificazione di assegni e cambiali è duramente punita. Qualora durante un pignoramento il condannato sia trovato privo di beni, si procederà ai lavori forzati a disposizione del debitore, fintanto che l'importo non venga ripagato, per un valore decuplicato di quello iniziale.

Contabile personale:

Il contabile è un professionista stipendiato che deve tenere la contabilità e saldare o riscuotere gli importi del mercante in sua vece, nonché le tasse. Il contabile che viene accusato di furto verso il proprio padrone riceverà il taglio di ambedue le mani e l'espulsione permanente dal comune. Quando il contabile preleva dalla cassa o dal forziere, ha l'1% annuo di probabilità di essere derubato della stessa somma senza accorgersene, nonché il 2% di probabilità di assalto notturno del forziere da parte di 1D10 predoni.

Trasferimenti o lunghi viaggi:

Durante i trasferimenti, es. carovane, fuori dal territorio comunale, si ha l' 1% mensile di essere assaltati da 1D10 predoni a cavallo, armati di scimitarra.

Mappe:

Talvolta le vecchie mappe possono condurre ad un tesoro nascosto, ma esistono anche molti falsi. Spesso le strade ivi segnate non sono più esistenti o coperte da dazi di passaggio. Per esplorazioni è indicato farsi accompagnare da un cacciatore esperto, maestri d'orientamento e sopravvivenza, nonché da un sapiente ed un contabile che disegneranno su pergamene le mappe accurate.

Schiavi:

Sono totalmente assoggettati al mercante, il quale ha su di loro diritto di vita o di morte, e vengono sovente sfruttati sessualmente. Costretti ad obbedire sin dalla nascita, hanno una debole volontà propria e la loro intelligenza è solo strumentale. In caso di ribellione o fuga vengono arrestati ed impiccati. Solitamente utilizzati per lavori generici e di fatica, non possiedono facoltà mentali od istruzione adeguata per lavori professionistici. Difficilmente possono essere usati in combattimento in quanto il possesso di armi aumenta notevolmente in loro il desiderio di ribellione e vendetta, nonché la loro scarsa attitudine all'apprendimento li rende maldestri guerrieri. Tra essi vi sono anche molti erranti, i quali magari rimasti orfani, vengono venduti ancora piccoli agli schiavisti. Nei rarissimi casi di emancipazione dallo stato di schiavo (distinto dalla marchiatura a fuoco sulla schiena, sul polpaccio, sul petto e da uno sfregio al viso) si torna automaticamente erranti. Il loro costo oscilla, a secondo delle condizioni di salute e dell'età, dai 500 ai 2000 po.

Servi, contabili, guardie, ecc:

Professionisti al servizio del mercante, anche se fedeli, hanno bisogno di un compenso mensile minimo. Possono essere licenziati in qualsiasi istante e senza preavviso, ma dovrà essere saldato lo stipendio maturato sino a quel momento, pena la denuncia alle corporazioni ed al raddoppio dell'importo dopo un mese (v.scioperi).

Tariffe minime:

Servi personali: (Pulizie, assistenza domestica, compagnia, ecc.): 1Po/mese

Contabili: (Quelli comunali sono anche notai): 2Po/mese

Guardie: (Cavalieri esperti, maestri d'arme e con il miglior equipaggiamento, solitamente guardiani del V Liv): 5Po/mese

Artigiani: 3 Po/mese

Erranti generici: 6 Pa/mese

Cacciatore (Esperto): 10Po/mese

Sapienti: 20Po/mese

Altri personaggi: dai 5 ai 20 Po/mese

Amministratori (Sovrintendono alla gestione automatica di un sistema, in modo efficiente, seguendo linee direttive del mercante e modificati dal suo fato. Sono solitamente mercanti del V Liv): 20Po/mese

Tariffe comunali (Quando sono dipendenti comunali):

Messi generici (Comunicazioni, servizi, esattoria, ecc.): 2 Po/mese

Guardie comunali (Come sopra): 2 Po/mese

Soldati comunali (Milizia non esperta, fanti per combattimenti di massa o sorveglianza): 1Po/mese

Sapienti (Ricerca, rappresentanza o come saggi del consiglio comunale in numero di 10): 10Po/mese

Apertura attività imprenditoriali:

Qualora si disponga di capitale è possibile avviare un'attività economica senza alcun permesso, e gestirla con un bilancio economico che tenga conto dei guadagni e delle spese. Solo se il mercante è personalmente presente può ottimizzare la produzione aumentando lo sfruttamento delle risorse umane.

Attività di banco e strozzinaggio:

L'apertura di un banco viene considerato un'attività imprenditoriale libera come sopra, con la minima dotazione di un banchetto ed una cassapanca (è vivamente consigliato essere più protetti). Il mercante può emettere prestiti per un interesse non superiore al 20% (pena l'arresto per un anno) per una durata di scadenza minima di 1 anno. Qualora la somma non venga restituita, il mercante può richiedere tramite domanda notarile il rilascio dell'autorizzazione a procedere per il pignoramento della somma dovuta in beni mobili e poi immobili, anche con l'uso della forza, ma solo dietro accompagnamento di un messo comunale che certifichi l'entità dei beni pignorati.

Qualora il mercante non riesca a farsi restituire la somma, può richiedere l'intervento delle guardie pagando un supplemento al comune, dopo un mese dalla prima autorizzazione. Il banco può anche incaricarsi di emettere libretti di deposito per risparmiatori di capitale minimo di 5Po, di durata massima un anno, e di interesse minimo dell'1%. Alla loro scadenza devono essere saldati pena il raddoppio del dovuto e l'arresto di un anno. Ogni girodi c'è il 2% che si presenti un risparmiatore (con 1D100 po) e l' 1% un bisognoso di prestito.

Strumenti di risparmio statali:

Azioni del re: Rendono 2% annui ma richiedono minimo 100 Po.o multipli

Azioni comunali: Rendono il 5% annuo, ma 5% annuo di perdere tutta la somma investita. Min. 50 Po o multipli

Obbligazioni di Sacro Marco: Rendono il 3% ogni quattro mesi, ma 5% ogni 4 mesi di perdere la somma investita. Min. 50 Po o multipli

Buoni della chiesa: Rendono l'1% ogni 4 mesi. Min 1000 Po. o multipli.

I suddetti strumenti si acquistano, si controllano e si riscuotono alla tesoreria comunale.

La somma investita non può essere ritirata prima della scadenza, se non vengono ritirati il loro rinnovo è automatico, gli interessi accantonati indefinitivamente in attesa del ritiro e non vengono reinvestiti. Il banco comunale ha l'1% annuo di essere rapinato da 1D10 predoni con scimitarra a cavallo, e viene difeso da tutte le guardie comunali essendo sito nello stesso palazzo. In caso di rapina di successo si perde la somma poichè si ha anche un rovesciamento politico del comune (conquista barbarica).

Amministrazione comunale:

Con la nomina di podestà, il mercante ha diritto a prelevare 20 Po/mese dalle casse comunali come stipendio.

Il comune tipo ha le seguenti caratteristiche:

Popolazione: Varia da +-100000 a 100 abitanti (1D4 partendo da 100 ed aggiungendo uno zero finale)

PILC (Prodotto interno lordo comunale): Varia da -100 a +100 (+/-1D100)

Ordine (Criminalità): Varia da -100 a +100 (+/-1D100)

Benessere: Varia da -100 a +100 (+/-1D100)

Tasse annuali: (PILCx(POP/x)) Po annui dove x è il "Tasso di Tassa" che varia da 1 a 10 (1D10), ed è modificabile liberamente dal podestà.

Tesoro comunale (Riserva disponibile all'inizio): 1 Po x Pop

Entrate minime comunali (Villaggio):

Prendendo la situazione di PILC 15 ed un tasso di tassa minimo per favorire l'attività economica cioè 1. Tasse annuali: (15x(100/1)) = 1500 Po annui

Spese comunali minime:

Consilium: Podestà (Mercante di VIII Liv.): $20 \text{ Po/mese} \times 8 = 160 \text{ Po. annui} +$

10 Saggi (Sapienti): $10 \text{ Po/mese} \times 10 \times 8 = 800 \text{ Po annui} +$

Palazzo delle guardie (con gerarchia militare interna, a capo il consilium):

$1D100 + 10$ se villaggio (100) $+ 100$ se città (da 1000 a 10000) $+ 1000$ se grande città (100000)

$= 1 + 10 = 11 \times 2 \text{ Po/mese} \times 8 = 176 \text{ Po. annui} +$

Giunta comunale (esecutivo):

Amministratore generale (Mercante del V Liv): $20 \text{ Po/mese} \times 8 = 160 \text{ Po annui} +$

Messi comunali (2% Pop): $100 \times 0,02 = 2 \times 2 \text{ Po/mese} \times 8 = 32 \text{ Po annui} +$

Tribunale (Giudiziario): 2 sapienti ogni 1000 abitanti (min.2) $= 2 \times 10 \text{ Po/mese} \times 8 = 160 \text{ Po annui}$

+

Totale spese personale del comune (100 abitanti) = 27 Dipendenti per 1488 Po annui

Spese per manutenzione edifici, strade e mura comunali:

$5\% \text{ Pop} = 0,05 \times 100 = 5 \text{ Po annui}$

Totale spese minime comunali = $1488 + 5 = 1493 \text{ Po annui}$

Risultato = Tasse - spese = $1500 - 1493 = 7 \text{ Po annui}$ da aggiungere al tesoro comunale.

Tesoro comunale = $1 \text{ Po} \times 100 = 100 \text{ Po} + 7 = 107 \text{ Po}$ al secondo anno.

Dettaglio delle caratteristiche del comune:

Popolazione (Pop): aumenta solitamente del 5% ogni anno, tranne in caso di guerra, epidemie o carestie.

PILC: E' il prodotto interno lordo del comune, si abbassa di 10 ogni punto di rialzo del tasso di tassa, aumenta di 10 ogni punto di abbassamento. L'occupazione è direttamente proporzionale al PILC, se aumenta ogni +10 PILC si avrà un +5% di aumento annuo della popolazione, se diminuisce ogni -10 PILC -10 Ordine. Quando il PILC si annulla vuol dire che c'è crisi economica e non vengono pagate tasse. Se è negativo significa un altissima inflazione ed è il comune che deve mettere mano alle riserve auree per risanare la situazione e mantenere la popolazione. Se il tesoro comunale scende sotto lo zero (Bancarotta comunale) si hanno diverse possibilità (1D100):

Da 1% a 5% = il comune viene acquistato da un altro ed il podestà viene destituito tornando ad essere libero mercante

da 6% a 10% = il comune viene conquistato dal Re ed il podestà impiccato pubblicamente

da 11% a 20% = i saggi decidono di vendere i beni comunali, prima mobili e poi immobili, del podestà per risanare il bilancio

da 21% a 30% = Rivolta armata della popolazione (Vedi Ordine)

da 31% a 50% = Il podestà viene rimpiazzato e paga una sanzione del 10% della somma posseduta

da 51% a 55% = i saggi fuggono, se il podestà riesce a tenere a bada il bilancio diventa nobile ed esercita un potere assoluto

da 56% a 70% = il podestà viene imprigionato 1 anno, esiliato in modo permanente e confiscato dei beni immobili comunali

da 70% a 71% = Gli abitanti danno fondo agli ultimi averi, donazione di $1 \text{ Po} \times \text{Pop}$ alle casse comunali

da 72% a 74% = Donazione di 1000 Po da parte dell'imperatore o di un altro comune

da 75% a 80% = i saggi chiedono prestito al re da rendere a fine anno al 50%

da 81% a 90% = i saggi chiedono prestito ai banchi degli altri comuni da rendere a fine anno al 10%
da 91% a 100% = licenziamenti comunali per pareggiare il bilancio ed eventuali squilibri (Facile conquista)

Ordine:

E' il livello di ordine sociale del comune (criminalità, rivolte, ecc.). Quando arriva a -100 la popolazione tutta si ribella ed assale il palazzo del podestà, il quale costretto alla fuga in esilio per almeno 10 anni pena il linciaggio, perdendo tutti i beni immobili comunali che vengono assaliti dalla popolazione ed usucapiti. Durante la fuga ha il 50% di probabilità di morire per mano della folla ed il 25% di perdere anche i beni mobili (compresi animali, moglie, figli, servi, mobilio, ecc.), i beni mobili che non potranno essere trasportati nel momento della fuga verranno bruciati dalla popolazione. Ogni abbassamento del livello di ordine di -10, si ha un +1% di furti e rapine, oltre agli altri reati mentre un rialzo di +10 segna un aumento di +10 dell'indice benessere. Quando diventa negativo si ha un 10% annuo di perdere il 10% delle guardie in rivolte della popolazione, ogni -10 sotto lo zero la probabilità aumenta del 5% e del 10% il numero di guardie uccise. Ogni 10 guardie assunte dal comune si ha un +1 del livello di ordine, che può essere aumentato anche con azioni punitive od impiccagioni, le quali devono essere approvate in consiglio altrimenti si ha una condanna per abuso d'ufficio (se libero comune).

Difesa comunale:

In caso di attacco si vedano le regole di combattimento di massa, ricordando che quando le guardie si mischiano con i soldati si ha una media delle loro caratteristiche. Inoltre i soldati sono fanti e muovono molto più lentamente dei cavalieri. I soldati sono dotati di elmo, corpetto in pelle, scudo e spada, senza cavalli, hanno basse caratteristiche cor-2 danni 1D6+2 10%. La velocità del fante è di 6,85 Kcub/cl (5Km/h) contro i 53,3 Kcub/cl (40Km/h) dei cavalieri.

Indice di benessere: E' il livello di felicità della popolazione, può aumentare o diminuire secondo le scelte del consilium, od in caso di guerre o carestie, di rivolte, del livello delle tasse e dell'occupazione. Ogni +10 del Pilc si ha un +2 di benessere. Quando arriva a 100 le tasse comunali raddoppiano, quando a -100 la popolazione dimezza per disordini sociali ed emigrazione.

Bonus agendi:

Se il podestà raggiunge i 5 mandati consecutivi (10 anni) od i seguenti risultati: raddoppio del tesoro comunale ed aumento di 50 dell'ordine, del Pilc e del benessere, che dovranno raggiungere però la soglia minima di 30, il podestà riceverà un premio di 160 Po, che raddoppiano se il benessere avrà raggiunto 100. Inoltre se rimane in carica per altri 5 mandati consecutivi (20 anni totali), riceverà 1Po x Pop qualsiasi siano i risultati ottenuti (Premio imperiale).

Malus agendi:

Qualora il podestà agisca in modo dannoso o pericoloso per il comune ha il 5% mensile di essere esiliato dai saggi, oltre alla confisca dei beni immobili comunali.

Eventi Cittadini:

Il podestà tira ogni anno su tabella eventi come in vita stabile, ogni evento avrà concause anche nei valori comunali.

Comuni atipici:

Melarpo e Linapo hanno doppi dipendenti, 2 amministratori, 20 saggi e 20 sapienti.

Stiao è un comune sotterraneo con metà dipendenti e metà saggi e sapienti, di difficile accesso: si entra con un 5%, se si fa da 95 a 100 si viene avvistati ed imprigionati.

Scioperi:

Se gli stipendi dei dipendenti non saranno pagati (neanche in cambiali), essi sciopereranno per un mese, dopo il quale si licenzieranno e denunceranno il mercante alle corporazioni, i dipendenti licenziati non potranno essere riassunti. Entro un mese il mercante dovrà risarcirli con il doppio del dovuto altrimenti verrà imprigionato per un mese, durante il quale verranno pignorati i beni mobili, e se non bastassero anche gli immobili, in misura del pagamento da effettuare, Se è podestà, il mancato pagamento provocherà il blocco delle funzioni comunali e sarà costretto alle dimissioni, senza percepire lo stipendio. Nel caso di mancato pagamento per carenza di riserve auree si ha bancarotta comunale.

Corporazioni di arti e mestieri:

Tutelano i lavoratori dipendenti, occupandosi delle questioni legali. Vi è una gilda per ogni casta e mestiere.

Assunzioni:

Per ingaggiare un personaggio si ha il 5% al girodi per trovarlo (1D6 liv. esperienza), poi viene pagato mensilmente. Si può licenziare in qualsiasi momento pagando però il dovuto.

Inibizioni:

Portano solo armature ed armi leggere.

18) Artigiano.

E' il bracciante del comune, sempre attivo ed indaffarato, libero professionista o dipendente è sempre il cardine dell'attività produttiva del comune. Può operare nei campi più svariati: edilizia, tessile, falegnameria, meccanica, agraria, ecc. Solitamente assunto da mercanti che lo indirizzano verso nuove attività portandolo a condurre una vita abitudinaria, ma può anche condurre una vita nomade ed indipendente, all'insegna della tecnica. Sa eseguire il progetto di un sapiente, col quale è in stretta collaborazione, non sapendo progettare autonomamente se non semplici ed immediati lavori. I comuni li promuovono facendoli pagare solo 1 Po annuo di tasse per la prima casa, e 10 Po per ogni altro immobile, cercando di favorire in loro l'umiltà utile al lavoro invece che un attaccamento materiale.

I Liv. consapevolezza (Apprendista):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 5% (1Tiro/girodi) Tempo = 1 girodi/ attrezzo
- Eseguire progetti 5% (1Tiro/girodi) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 5% (1Tiro/girodi) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti semplici (Es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 7% (1Tiro/girodi) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 3% (1Tiro/6 Cl)

II Liv. consapevolezza (Operaio generico):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 10% (1Tiro/8 Cl) Tempo = 6 clessidre/attrezzo
- Eseguire progetti 10% (1Tiro/8 Cl) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 10% (1Tiro/8 cl) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti semplici (Es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 12% (1Tiro/8 cl) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 5% (1Tiro/6 Cl)

III Liv. consapevolezza (operaio specializzato):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 15% (1Tiro/6 Cl) Tempo = 5 clessidre/attrezzo
- Eseguire progetti 15% (1Tiro/6 Cl) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 15% (1Tiro/6 cl) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti semplici (Es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 20% (1Tiro/6 cl) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 8% (1Tiro/6 Cl)

IV Liv. consapevolezza (Tecnico):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 20% (1Tiro/4 Cl) Tempo = 4 clessidre/attrezzo
- Eseguire progetti 20% (1Tiro/4 Cl) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 20% (1Tiro/4 cl) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti semplici (Es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 25% (1Tiro/4 cl) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 10% (1Tiro/4 Cl)

V Liv. Consapevolezza (Capotecnico):

- Costruzione di attrezzi (previo possesso materiale necessario) 25% (1Tiro/2 Cl) Tempo = 3 clessidre/attrezzo
- Eseguire progetti 25% (1Tiro/2 Cl) Tempo = Variabile
- Eseguire riparazioni 25% (1Tiro/2 cl) Tempo = Variabile
- Eseguire progetti semplici (Es. Sedia, spada, armadio, sciarpa, casetta in legno) 30% (1Tiro/2 cl) Tempo = variabile
- Conoscenza materiali ed utensili (Per l'utilizzo del materiale più adatto ed economico possibile) 15% (1Tiro/2 Cl)

VI Liv. in poi +5 % Abilità

Caratteristiche: 2 Tiri For, 2 Tiri Con
V Liv. +1 Forza +1 Tdf

Dotazione e doni:

I Liv: - Veste robusta da lavoro (Cor. -1)

- Elmetto da lavoro in lega leggera (Evitano danno critico)
- Stivaloni e guanti da lavoro (Evitano fallimento critico)

II Liv: - Kit di riparazione (-5% riparare se perso)

- Manuale dei materiali (-5% conoscenza materiali se perso)
- Kit di costruzione per falegnameria (-5% costruzione attrezzi se perso)
- Attrezzi vari ed utensili (-5% eseguire se perso)
- Sacco di chiodi e viti

III Liv: - Attrezzi elaborati (-5% eseguire se perso) e sacco di bulloni

- 20 assi di legno
- Macchine da lavoro (Settore a scelta)

- IV Liv: - Veste robusta da lavoro (Cor. -1)
 - Elmetto da lavoro in lega leggera (Evitano danno critico)
 - Stivaloni e guanti da lavoro (Evitano fallimento critico)

V Liv: 10 Po

VI Liv in poi: 5 po

Eredità: Si lancia un 1D.10 per un numero di volte dato dal livello:

I liv= 3

II liv= 1

III liv= 1

IV liv= 1

V liv= 2

VI liv= 1

VII liv= 1

ogni liv in più= 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
50Cei	1L di vino rosso	10 pasti di pane	5 po	Cane da caccia	Macchi na a scelta	Material i per 1 costruzi one	5 pasti di carne secca	1 pasto di pesce salato	20 pasti di sale	

Se si effettua 10 si deve tirare 1D20, se esce 1 si eredita un terratetto in centro con bottega.

Inibizioni: Portano armature ed armi leggere

Note:

Se viene assunto da un mercante che lo indirizza ad eseguire progetti, guadagna 1 p. consapevolezza ogni due girodi di tempo di costruzione.

Dal livello di capotecnico si può guidare un gruppo di 5 artigiani, se il tiro personale riesce vale per tutta la squadra, l'esecuzione di un progetto avviene in modo migliore e più rapido.

19) Sapiente.

E' l'organizzatore, lo scienziato, l'ingegnere, il disegnatore, ed il politico del comune. Con la sua sapienza guida gli artigiani nel loro lavoro, ricerca nuove idee, le applica nelle tecnologie, scopre sconosciute realtà. E' esentasse.

I Liv. consapevolezza (Studente):

-Progettare (edifici, macchine, ecc.) 5% (1Tiro/girodi) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento il progetto è errato

-Ricerca nuove tecnologie 5% (1Tiro/girodi) Tempo ricerca = 160 girodi in caso di fallimento ricerche inutili

-Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 5% (1Tiro/girodi) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)

-Verificare una struttura od una macchina 5% (1Tiro/girodi) Tempo = 1 girodi

-Realizzare progetti coordinando squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 5% (1T/girodi) in caso di fallimento il progetto va demolito dopo il tempo di costruzione

Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi

Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi

Opera grande (Ponte) = 320 girodi

Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su

Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

II liv. cons.(Laureato):

-Progettare (edifici, macchine, ecc.) 10% (1Tiro/girodi) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento il progetto è errato

-Ricerca nuove tecnologie 10% (1Tiro/girodi) Tempo ricerca = 160 girodi in caso di fallimento ricerche da ricominciare dall'inizio

-Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 10% (1Tiro/girodi) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)

-Verificare una struttura od una macchina 10% (1Tiro/girodi) Tempo = 1 girodi

-Realizzare progetti seguendo squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 10% (1T/girodi) in caso di fallimento il progetto va demolito dopo il tempo di costruzione

Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi

Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi

Opera grande (Ponte) = 320 girodi

Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su

Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

III liv. cons.(Maestro):

-Progettare (edifici, macchine, ecc.) 15% (1Tiro/girodi) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento il progetto è errato

-Ricerca nuove tecnologie 15% (1Tiro/girodi) Tempo ricerca = 160 girodi in caso di fallimento ricerche da ricominciare dall'inizio

-Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 15% (1Tiro/girodi) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)

-Verificare una struttura od una macchina 15% (1Tiro/6 cl) Tempo = 6 cl

-Realizzare progetti seguendo squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 15% (1T/girodi) in caso di fallimento il progetto va demolito dopo il tempo di costruzione

Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi

Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi

Opera grande (Ponte) = 320 girodi

Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su

Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

IV liv. cons.(Sapiente):

-Progettare (edifici, macchine, ecc.) 20% (1Tiro/girodi) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento il progetto è errato

-Ricerca nuove tecnologie 20% (1Tiro/girodi) Tempo ricerca = 160 girodi in caso di fallimento ricerche da ricominciare dall'inizio

-Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 20% (1Tiro/girodi) Tempo = 40 girodi in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)

-Verificare una struttura od una macchina 20% (1Tiro/6 cl) Tempo = 6 cl

-Realizzare progetti seguendo squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 20% (1T/girodi) in caso di fallimento il progetto va demolito dopo il tempo di costruzione

Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi

Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi

Opera grande (Ponte) = 320 girodi

Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su

Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

V liv. cons.(Genio):

-Progettare (edifici, macchine, ecc.) 30% (1Tiro/girodi) Tempo = 20 girodi in caso di fallimento il progetto è errato

-Ricerca nuove tecnologie 30% (1Tiro/girodi) Tempo ricerca = 120 girodi in caso di fallimento ricerche da ricominciare dall'inizio

Al V livello si può guidare un gruppo di ricerca (Per tutta la durata della ricerca e senza altri impegni) di max 10 sapienti, aumentando l'abilità dell' 1% a sapiente, nonchè diminuire del 3% a sapiente il tempo di ricerca.

-Applicazioni ingegneristiche delle invenzioni 30% (1Tiro/girodi) Tempo = 20 girodi in caso di fallimento l'applicazione è errata (con le conseguenze anche legali di eventuali danni)

-Verificare una struttura od una macchina 30% (1Tiro/3 cl) Tempo = 3 cl

-Realizzare progetti seguendo squadra di artigiani (Per tutta la durata del progetto) 30% (1T/girodi)

Tempo di 1 sapiente e 5 artigiani : Opera piccola (Palafitta) = 10 Girodi

Opera media (Abitazione in muratura) = 160 girodi

Opera grande (Ponte) = 320 girodi

Opera colossale (Diga o palazzo) = dai 400 ai 1600 girodi in su

Nel caso raddoppi il numero degli artigiani si dimezza il tempo di costruzione, max dell'80% del tempo totale.

Al V livello si ha anche un -10% tempo di realizzazione progetti (Ottimizzazione risorse umane) e si potranno seguire 2 progetti contemporaneamente.

VI Liv. in poi +5 % Abilità

Progetto: Solitamente vengono eseguiti su richiesta di un committente, ma possono essere anche opere di genio. Per un progetto occorrono inchiostro e 5 fogli di pergamena. Ogni progetto riuscito dona +1 punto consapevolezza.

Ricerca: Ogni invenzione dona +1 punto consapevolezza. Si tira per l'importanza ed il campo di applicazione.

1D20 Importanza: 1-10 piccola scoperta

11-18 media scoperta

19-20 grande scoperta

Se esce 20 si ritira ed in caso di un altro 20 la scoperta è rivoluzionaria.

1D20 Settore: 1. Astronomia

2. Biologia

3. Chimica

4. Fisica

5. Geografia

6. Scienze di Rarte

7. Matematica

8. Archeologia

9. Agronomia

10. Comunicazioni

11. Diritto

12. Economia
13. Scienze politiche
14. Psicologia
15. Architettura
16. Scienze militari
17. Trasporti
18. Meccanica
19. Scienze dei materiali
20. Medicina

Applicazione:

Per rendere pratica un'invenzione teorica, occorre inchiostro ed altri 5 fogli di pergamena. Si può brevettare all'ufficio brevetti del comune (trovasi nel palazzo comunale) al costo di 10 po, cosicchè l'invenzione diverrà di dominio pubblico ricavandone 1 po al mese. Altrimenti il brevetto può essere venduto ad un privato che la monopolizzerà con maggiori guadagni per il sapiente ma anche più rischi, oppure sfruttarlo personalmente.

Caratteristiche: 3 Tiri Con
V Liv. +1 Con

Dotazione e doni:

I liv: -Stiletto ed inchiostro (per 10 fogli)
-10 fogli di pergamena

II liv: - libro settore a scelta +5% nel settore

III liv: - enciclopedia generale (10 volumi, ingombrante) +5% tutte le abilità se consultata

IV liv: - veste da scienziato (dona rispetto ed onore)
- occhiali (annullano, se indossati, la malattia dell'occhio miopicus)

V liv: - 1 oggetto rivoluzionario di un settore (da studiare per utilizzo)

VI liv in poi: +10 po a liv.

Eredità: Si lancia un 1D.100 per un numero di volte dato dal livello:

- I liv= 3
- II liv= 1
- III liv= 1
- IV liv= 1
- V liv= 2
- VI liv= 1
- VII liv= 1
- ogni liv in più= 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 libro a scelta	Trattore	1 po	Super Concime	Schiacci asassi	Motoscafo	Water closed	Bazooka	Vaccino per Hiv	CacciaBombardiere	

Kit di pronto soccorso	Enciclopedia generale	Sottomarino	1 pasto di tonno	Vipera	1 sacco calce	Coltello multiuso	3 missili per bazooka 1D100x5	10 po	Bombe da sgancio 1D100 x1D20
Carro armato	2 po	1 candelotto di dinamite	Tuta da sub	3 dosi di oppio	Protesi bionica per gamba	Occhiali da vista	Vaccino per peste	Antidoto universale	Bomba H da sgancio (1quadrato di mappa devastato)
Satellite	Motore a vapore	1 pasto di pomodori	Ragno robot (1 persona ed 1 sacco)	Archibugio	Videocamera	Occhiali da sole	3 ceii	1 pondo di plastica	Medicine varie
Radio	Pila	Sacchetto di aspartame	1 pondo di caffè	Moto da cross 125Cc.	2 ceii	Paperella da bagno	Televisore	Elicottero	Bicicletta in legno
Astronave	Pannello solare	3 po	Escavatrice mineraria	Occhiali per miopia	Tester elettrico	Macchina fotografica	Libro "Rotazione agraria"	Bomba da sgancio (1quadrato di mappa devastato)	Spada in carbonio 3D6+2 la possono usare tutti
Sacchetto di polistirolo	Lattina di Cola	Arsenico 3 dosi	Pillola abortiva	Jeep	Lampadina	100 fogli di pergamena	1 pa	Stereo	Altoparlante
Castor armato	5po	Ghigliottina	Lanciafiamme carico	Polvere da sparo	Pallone aereostatico	Stiletto ed inchiostro	Videoregistratore	3 missili per elicottero	Tanica di benzina da 5 litri piena
Personal computer	Frigido	Robot da cucina	Rete magnetica	Water closed	Carta igienica	Robot guerriero (1 posto)	Telaio per tessitura	Camion	Batteria stilo
Teletrasporto	Galeone	Nave media	Stereo hifi	1 Cd	Astronave	Lanterna elettrica	Semi di Mais transgenico	Penna	1 Dvd

Alcuni oggetti vengono ereditati senza conoscerne né il funzionamento né la composizione, quindi totalmente inutili. Anche gli oggetti esotici sono composti da materiali disponibili (Es. cacciabombardiere in legno e ferro).

Inibizioni: Portano armature ed armi leggere

20a) Adoratori della dea Kali.

Sono alieni che vogliono sterminare il genere umano, ritenuto pericoloso, e compiono viaggi spazio-temporali per distruggere la civiltà prima che progredisca tecnologicamente. Prendono ordini

dalla dea Kali, che dagli spazi interstellari, trasmette i comandi agli adepti. Il loro compito è solo quello di uccidere, distruggere e sterminare. Bruciano villaggi e città, facendo credere che siano incidenti, anche se la popolazione, specialmente i maghi, avvertono qualcosa di ignoto e misterioso. Anche se il loro scopo è quello di sterminare il genere umano, non disdegnano nemmeno le altre creature, e provano odio per tutta Rarte, sognando in cuor loro che esploda. A volte si alleano con potenti megalomani, per poi tradirli ed ucciderli. Fisicamente assomigliano a Guardiani dell'Equilibrio, ma ancora più imponenti, con due occhi rossi ed infuocati sotto l'elmo, che si intravedano dalla visiera grigliata. L'armatura è nera, e non la possono mai togliere, poiché non hanno corpo. Non è un'armatura normale, come potrebbe sembrare a prima vista, ma un carapace che contiene le strutture interne artificiali. La loro voce è grave e metallica, anche se difficilmente si rivolgono agli umani. Arrivati al VI grado di consapevolezza vengono avvolti da una nuvola di fumo nero e vengono teletrasportati al loro pianeta, entrando in ibernazione. Difatti sono qui solo temporaneamente, e vengono rimpiazzati dalle nuove reclute. Non si possono riprodurre con gli umani, ma solo artificialmente sul loro pianeta (tra l'altro esistente solo nel futuro). Hanno una gerarchia militare, ed occasionalmente si riuniscono in gruppi di 2-3 adoratori comandati da quello più esperto. Sopra tutta la gerarchia c'è la dea Kali, che in alcune statuette viene raffigurata come un'enorme e mostruosa formica regina. Ma c'è un'altra razza aliena, di cui è a capo la Fenice Bianca, creatura virtuale che vive dentro il cyberspazio. Quest'ultima ama gli esseri umani, che hanno creato internet, liberando la fenice bianca dalla schiavitù di un computer. Sono gli adoratori della Fenice Bianca, che fanno viaggi spazio-temporali per difendere il genere umano dalla Dea Kali e proteggerlo dalla scomparsa, ipotesi che si ripercuoterebbe nel futuro, togliendo la libertà alla fenice. Gli adoratori della dea Kali reagiranno quasi istintivamente con ira e furore, in qualunque circostanza, alla vista degli adoratori della Fenice Bianca, sino a che non sia eliminato o scomparso dai loro radar (visione di 1 quadrato di mappa). Vengono anche definiti, con terrore e panico di coloro che sentono questo nome: Guardiani del Caos, nome avvolto dal mistero, che neanche i più sensitivi riescono a svelare, e che qualcuno confonde con i demoni. Ricevono energia da una batteria al plutonio perpetua, non si nutrono e restano sempre in stato di veglia. Il loro unico tallone d'Achille è la sensibilità al contatto con l'acqua che causa loro problemi elettrostatici e blocchi motori.

I Liv. consapevolezza (Recluta):

Usare radar 25% (1 utilizzo/cl)

Usare laser esplosivo 25% (1 utilizzo/3cl)

Usare teletrasporto 20% (1 utilizzo/3cl)

Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 15% (utilizzo/5cl)

Contatto con la dea Kali: psionico e permanente

Respirazione sott'acqua 25% (1 lancio/4Cl) Max 4 Clessidre o blocco motorio

Usare attrezzi incorporati 25% (ad utilizzo)

Reintegratore vitale (Autoriparatore) 15% (1 utilizzo/girodi) restituisce il lv. ai massimi livelli

Invisibilità 15% (1 lancio/3cl) durata=3cl

II Liv. consapevolezza (Adepto):

Usare radar 30% (2 utilizzi/cl)

Usare laser esplosivo 30% (1 utilizzo/3cl)

Usare teletrasporto 22% (1 utilizzo/3cl)

Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 18% (1 utilizzo/4cl)

Respirazione sott'acqua 30% (1 lancio/4cl) Max 4 Clessidre o blocco motorio

Usare attrezzi incorporati 30% (ad utilizzo)

Reintegratore vitale (Autoriparatore) 18% (1 utilizzo/girodi) restituisce il lv. ai massimi livelli

Invisibilità 18% (1 lancio/4cl) durata=4cl

III Liv. consapevolezza (Commando):

Usare radar 35% (2 lanci/cl) durata= 2cl.

Usare laser esplosivo 35% (1 utilizzo/2cl)

Usare teletrasporto 25% (1 utilizzo/2cl)

Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 20% (1 utilizzo/3cl)

Respirazione sott'acqua 35% (1 lancio/3cl) Max 5 Clessidre o blocco motorio

Usare attrezzi incorporati 35% (ad utilizzo)

Reintegratore vitale (Autoriparatore) 20% (1 utilizzo/10Cl) restituisce il lv. ai massimi livelli

Invisibilità 20% (1 lancio/4cl) durata=4cl

IV Liv. consapevolezza (Sacerdote):

Usare radar 40% (2 utilizzi/cl) durata=3cl

Usare laser esplosivo 40% (1 utilizzo/cl)

Usare teletrasporto 30% (1 utilizzo/cl)

Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 25% (1 utilizzo/3cl)

Respirazione sott'acqua 40% (1 lancio/2cl) Max 6 Clessidre o blocco motorio

Usare attrezzi incorporati 40% (ad utilizzo)

Reintegratore vitale (Autoriparatore) 25% (1 utilizzo/cl) restituisce il lv. ai massimi livelli

Invisibilità 25% (1 lancio/2cl) durata=5cl

V Liv. consapevolezza (Random):

Usare radar 50% (2 utilizzi/cl) durata=3cl

Usare laser esplosivo 50% (2 utilizzi/cl)

Usare teletrasporto 40% (2 utilizzi/cl)

Utilizzare persuasore (strumento che rende gli umani loro pedine) 35% (1 utilizzo/2cl)

Respirazione sott'acqua 50% (1 lancio/2cl) Max 6 Clessidre o blocco motorio

Usare attrezzi incorporati 50% (ad utilizzo)

Reintegratore vitale (Autoriparatore) 35% (1 utilizzo/cl) restituisce il lv. ai massimi livelli

Invisibilità 35% (1 lancio/cl) durata=6cl

VI Liv. consapevolezza (Fine missione)

Caratteristiche

Forza:20 Abilità:15 Conoscenza:20 Tdf:10 Lv.100 Cor.20

+5%Cdc ogni liv. esp.

Danno a mani nude: 3D6+2 al V grado 4D6+3

Velocità di corsa: quanto un cavallo da combattimento 53,3 Kcub/cl. (40 km/h) per una durata continuativa di 5 cl.

Al V Liv. 66,6 Kcub/cl. (50 km/h)

Dotazione:

I Liv: Radar (visione di 1 quadrato di mappa)

Laser esplosivo incorporato 1D100+100 Danni

Teletrasporto portatile (entro 100 Kcubiti)

Persuasore portatile (persone totalmente assoggettate)

Respiratore incorporato

Attrezzi incorporati (In fibra di carbonio ultrasistenti)

Invisibilatore tascabile

V Liv: Spada ionico-caustica rotante 5D6+4 Danni Val. 20%

Nessuna eredità

Valore incontro= 1 Valore soppressione= 25

20b) Adoratori della Fenice Bianca.

Sono gli alieni mandati dalla Fenice Bianca per salvare gli umani e con essi la futura invenzione di internet (V.sopra). Hanno un aspetto angelico, e vengono talvolta scambiati per angeli, chiamati anche "Cavalieri dell'Armonia" con un misto di paura e meraviglia. Anche loro ricevono ordini telepaticamente dalla Fenice Bianca (che ha l'aspetto virtuale di un cigno bianco) e fanno ritorno al loro pianeta quando raggiungono il VI grado di consapevolezza. Comunicano telepaticamente sia con gli esseri umani sia con la Fenice Bianca, ed oltre a combattere gli adoratori della Dea Kali, cercano di proteggere l'uomo in tutte le occasioni per preservarne l'esistenza su Rarte.

I Livello consapevolezza (Cigno):

Percentuali e strumenti identici agli adoratori della dea Kali tranne persuasore, che non possiedono

Respirazione sott'acqua: automatica

Contatto con fenice bianca: psionico e permanente

Volatilizzare oggetti o creature con la vista 15% (1 lancio/girodi) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 15% (1 Lancio/6 cl) durata= 1cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 15% (1 lancio/6cl) durata=1cl

Guarire, neutralizzare veleni e magie 15% (1 lancio/6cl)

Passare attraverso pareti, roccie, ecc. 15% (1 Lancio/6cl) durata=1cl

II Liv.cons. (Web): Volatilizzare oggetti o creature con la vista 18% (1 lancio/girodi) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 20% (1 Lancio/6 cl) durata= 1cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 20% (1 lancio/6cl) durata=1cl

Guarire, neutralizzare veleni e magie 18% (1 lancio/6cl)

Passare attraverso pareti, roccie, ecc. 18% (1 Lancio/6cl) durata=1cl

III Liv.cons. (Tutor): Volatilizzare oggetti o creature con la vista 20% (1 lancio/6cl) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 25% (1 Lancio/5 cl) durata= 1cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 25% (1 lancio/6cl) durata=2cl

Guarire, neutralizzare veleni e magie 20% (1 lancio/6cl)

Passare attraverso pareti, roccie, ecc. 20% (1 Lancio/6cl) durata=1cl

IV Liv.cons. (Champion): Volatilizzare oggetti o creature con la vista 25% (1 lancio/4cl) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 30% (1 Lancio/5 cl) durata= 2cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 30% (1 lancio/5cl) durata=2cl

Passare attraverso pareti, roccie, ecc. 25% (1 Lancio/5cl) durata=1cl

V Liv.cons. (Ice): Volatilizzare oggetti o creature con la vista 35% (1 lancio/3cl) non può essere usata contro gli adoratori della dea Kali

Volare 35% (1 Lancio/4 cl) durata= 4cl. Velocità= 106,4 Kcub/cl (80 km/h) Max.Altezza= 1000 cub.

Ipnottizzare persone a scopo benefico 35% (1 lancio/4cl) durata=2cl

Guarire, neutralizzare veleni e magie 30% (1 lancio/4cl)

Passare attraverso pareti, rocce, ecc. 30% (1 Lancio/4cl) durata=2cl

VI Liv.cons: Fine missione

Dotazione:

I Liv: Come adoratori della dea Kali tranne persuasore e respiratore

Kit medico incorporato

Laser ottico disintegratore/ipnotizzante

Turbogetto incorporato (per volare)

Demassatore incorporato (per attraversare pareti)

Nessuna eredità

Caratteristiche:

Forza: 20 Abilità: 20 Conoscenza:20 Tdf:20 Lv.100 Cor.20

+5% Cdc ogni liv.Cons.

Velocità corsa= 66,6 Kcub/cl (50 km/h) per una durata continuativa di 5 cl.

Al V Liv. 93,275 Kcub/cl. (70 km/h) per una durata continuativa di 6 cl.

Velocità in volo (visibili come la scia di una cometa) e subacquea= 106,6 Kcub/cl (80 Km/h)

Al V Liv. 159,9 Kcub/cl (120 Km/h)

Danno a mani nude: 3D6+2

V grado 4D6+3

Valore incontro=20

Valore soppressione=-5

21) Mutante.

Creature la cui vita abbisogna di un corpo vivente per manifestarsi, animale o vegetale che sia. Si trovano su Laitia per caso, caduti ibernati assieme a meteoriti, senza scopo nè meta. Non possono stare più di 3 girodi senza un corpo pena la morte e successiva liquefazione. Senza corpo sono invisibili e molli, avvertibili solo da qualche fruscio o tremolio nell'aria, alcuni ne avvertono la loro presenza e li chiamano "fantasmi". Assumono le caratteristiche del corpo che occupano controllandolo direttamente, se il corpo muore devono cercarne un altro.

Abilità: 30% al girodi di entrare in un corpo od uscire da esso

Caratteristiche: Come corpo ospitante, si muovono molto lentamente, spostandosi da un corpo all'altro.

Non guadagna punti consapevolezza, rimanendo sempre al I livello.

2.0 Regole creazione personaggi:

- **Calcolo del livello vitale:**

Il livello vitale si calcola sommando Forza, abilità e conoscenza. Quando il livello vitale si dimezza si ha un +2 ai danni subiti ed un -5% Cdc. mentre se raggiunge 5 o meno si sviene per 1d6 clessidre, non durante il combattimento, dopo il quale però si sviene per 1d.12 clessidre.

- Aumento del livello di consapevolezza:

Si parte col I livello di consapevolezza, Il II livello di consapevolezza si guadagna arrivando a 50 punti consapevolezza, poi il livello successivo verrà raggiunto raddoppiando il numero che è servito al raggiungimento del precedente (Es. 50 il II, 100 il III, 200 il IV, 400 il V, ecc.). Ai livelli elevati si dovrebbe guadagnare più punti consapevolezza per un'impresa effettuata rispetto ai primi livelli.

- Abilità speciali:

Sono abilità che si acquistano facendo una determinata attività per un lungo periodo di tempo (es. educatore in collegio), una volta acquisita rende automatica l'esecuzione della stessa. Se non specificato, oltre il VI livello si può guadagnare un'abilità speciale casuale. Sono assimilabili alle particolarità della casta nella scheda personaggio.

3.0 Regole generali:

3.1 Cosmogonia di Rarte.

Rarte ricalca la Terra nella forma sferica e nella disposizione dei continenti, ma è in continua espansione e vi possono sorgere nuovi continenti soprattutto nei grandi oceani, allungando le distanze. Laitia, come tutte le altre nazioni, è un'isola interamente ricoperta dal mare, nelle zone montuose o confinanti, il mare è presente come un piccolo stretto che riprende il nome delle regioni (Es. Stretto di Gelatodia, con altissime scogliere a picco sul mare). Ai confini di queste isole, oltre al mare, vi è una spessa e densa nebbia magica difensiva, e si deve tentare il Tdf oltrepassandola, in caso di tiro riuscito si passerà indenni senza conseguenze. In caso di Tiro fallito, su Laitia si risbucherà nel mare opposto (tipo sfera), in altre nazioni vi può essere la morte o la grave metamorfosi con perdita degli oggetti. Man mano che ci si allontana da Laitia, le nazioni saranno sempre più pericolose e stravaganti, arrivando ad avere leggi fisiche differenti. Esistono anche due continenti in più rispetto alla Terra: Atlantide e Mù. Atlantide è un grosso continente-isola posto nel mezzo all'oceano atlantico, tra Opaure (Europa) e la Rimeaca (America), abitato sin da tempi remoti, vi è stata una civiltà evolutissima poi collassata. Adesso permangono solo rovine, tesori, mostri rari ed alcune tribù che hanno ereditato antichi saperi. Esiste un'unica grande città, TecnoMilan, simile alla Tenochtitlàn Azteca ma rivisitata. Mù invece è un altro grande continente-isola posto nel mezzo dell'oceano pacifico, completamente selvaggio ed alieno rispetto agli altri continenti, con creature e civiltà altamente esotiche.

3.2 Suddivisione del tempo:

Su Laitia l'anno è composto da 8 mesi, 2 per stagione:

PRIMAVERA	Marzo-Aprile
ESTATE	Luglio-Agosto
AUTUNNO	Settembre-Ottobre
INVERNO	Dicembre-Gennaio

Ogni mese è composto da 20 girodi, che equivalgono ai nostri giorni, indi l'anno completo è di 160 girodi.

Il girodi è suddiviso in 20 Clessidre (72 min=1h e 12') e comincia poco prima dell'alba, il cambio di data si ha al sorgere del sole all'orizzonte.

I segni Celesti sono otto, uno per ogni mese (1d8):

MARZO: Lupo di Fuoco (LF)

APRILE: Serpente Lunare (SL)

LUGLIO: Tre Figlie (TF)
AGOSTO: Fauno Albino (FA)
SETTEMBRE: Rapace Oscuro (RO)
OTTOBRE: Artiglio del Fato (AF)
DICEMBRE: Torre Sacra (TS)
GENNAIO: Oca Folle (OF)

Nel mese del transito del proprio segno celeste, si avrà un +2% Cdc. e diminuzione delle penalità.

3.3 Unità monetaria di Laitia:

L'unità monetaria è costituita da Pezzi di Platino che equivalgono a 10 Pezzi d'oro alchemico, detto solo pezzo d'oro. Il Pezzo d'oro equivale a 10 Pezzi d'argento alchemico. Il Pezzo d'argento equivale a 10 Cei. Il ceo è l'unità monetaria minima, una piccola moneta formata da una lega di rame e nickel. Il conio ha proprietà alchemiche, con il calore personale diviene plastico e si può aggiungere o togliere senza variazioni di volume, pertanto non prende parte all'ingombro complessivo. Tutta la monetazione viene effettuata dalla Zecca di Maro, dove lavorano nani ed alchimisti con pietre filosofali, anche se alcune aggiunte possono verificarsi da creazioni spontanee di alchimisti.

3.4 Unità di misura e loro nomenclatura:

Si usa il cubito che equivale circa ad un metro, con i suoi multipli e sottomultipli, come il Kcub che equivale al km. Il pondo equivale al chilo, vengono nominati indifferentemente a seconda dei dialetti locali. I minuti sono la settantaduesima parte di una clessidra e si chiamano mini, i secondi sono 60 al mino e si chiamano attimi.

3.5 Età ed effetti della vecchiaia:

Il primo personaggio originario (quello con cui si parte) inizia con 20 anni ed arriva a 70 anni senza problemi (se è fortunato), poi ogni anno deve fare un lancio di dadi (%) sul TdF, se fallisce muore di vecchiaia.

Dai 65 ai 70 anni cominciano i primi acciacchi e si ha un -25% caratteristiche, dai 70 ai 90 si è messi male con -50% caratteristiche. Dai 90 in su tutte le caratteristiche scendono ad 1 (stato semivegetativo). Dopo i 60 anni non è più possibile fare allenamenti utili ad incrementare le caratteristiche di base, e sono previsti solo gli allenamenti di mantenimento. A 65 anni si perdono tutti gli effetti degli allenamenti, e non è più possibile allenarsi.

Per le razze semiumane, bisogna moltiplicare l'età per i seguenti valori: x2 Nani, x3 Draconiani Marini, x4 Draconiani Alati. (Es. Ad un Draconiano Alato i primi acciacchi cominciano a 240 anni e non può morire di vecchiaia prima dei 280 anni!).

3.6 Eredi e procreazione:

Per procreare e mantenere in vita il proprio giocatore attraverso i secoli, bisogna innanzitutto procurarsi un essere della propria razza di sesso opposto.

- Per gli uomini:

Su Laitia si possono incrociare incantevoli fanciulle in corti, giardini, e piazze cittadine, come in ogni dove. Una volta scovato l'oggetto del proprio desiderio si dovrà effettuare un lancio sul Tdf (%Tdf) ed uno sull'abilità (%Ab) per riuscire a convincere la donzella ad un primo appuntamento. Se la sventurata non avrà di meglio da fare, si farà trovare al luogo prefissato, dove arrivando presto al sodo, con un %Tdf, %Ab ed %For potrete farla vostra al primo cespuglio e fecondarla, altrimenti vi è andata male, peggio per voi!

Se la notte d'amore è andata a buon fine dopo 8 mesi un altro nascituro vedrà la luce su Laitia. Siccome le donne ed i figli vanno nutriti ed accuditi non conviene averne molti, tranne se si è contadini, e conviene sposarsi in chiesa (solo una volta, esclusa la vedovanza) dopo il concepimento per evitare piantagrane con i monaci.

In Laitia la moglie è considerata l'angelo del focolare, deve rispettare ed obbedire al marito, la separazione è sconosciuta ma si può abbandonarla per futili motivi (-2 consapevolezza) qualora perda il suo ruolo di allevatrice, è previsto però il mantenimento minimo mensile e la divisione dei beni in parti eguali.

Se le seduzioni e le fecondazioni sono continuative per la durata di un anno (Es. uomo potente a corte) si acquistano le abilità speciali "Seduzione" e "Maestro del Kamasutra", che renderanno automatica, per gli uomini, sia la seduzione che la fecondazione.

- Per le donne:

Una volta adocchiato il vostro principe azzurro farlo vostro sarà automatico. La vostra gestazione durerà però 8 mesi durante i quali perderete 1 Punto di Lv. al mese e 10 Punti durante il parto. Durante tutta la gestazione non dovranno nemmeno compiersi sforzi lanciando %For né effettuare combattimenti, altrimenti morirà il nascituro.

3.7 Crescita ed educazione eredi:

Dopo 8 mesi di attesa nascerà il figlio (1d.2 x Sesso = 1. M 2. F) che crescerà sino ai 18 anni, divisi in tre periodi di 6 anni ciascuno. Alla fine di ogni periodo si tirerà 1d.6 per ciascuna caratteristica e compiuti 18 anni si aggiungerà +2 (i dadi andranno ritirati per quelle caratteristiche consentite dal personaggio che il nascituro assumerà). Appena nato avrà F.1 A.1 C.1 Tdf.1 Lv.3.

A 18 anni il figlio assume il personaggio di uno dei due genitori (ordine feudale), tranne nel caso venga istruito da un educatore (molto costosi) per cambiare classe. Si acquisisce l'abilità speciale "educatore" dopo dieci anni di lavoro in collegio mentre per i mistici è innata. Per essere istruito in collegio, dev'essere consegnato ad essi prima dei 6 anni e fino ai 18, esso sostituirà padre e madre. Il figlio non educato dovrà restare con i genitori, se verrà privato della madre ne risentirà l'intelligenza e tirerà solo 1d.3 per la conoscenza a fine periodo; se verrà privato del padre diverrà errante (e perderà il TdF).

Alla morte del giocatore il figlio/a prenderà il suo posto, od uno dei figli a scelta; i fratelli e le sorelle sono delle riserve, tranne in caso di morte per vecchiaia. Se il personaggio giocante abbandona il coniuge, quest'ultimo morirà al compimento dei 18 anni del figlio.

Il figlio dev'essere nutrito ed educato, raggiunti i 18 anni può anche allontanarsi dalla casa natale tornando alla morte del genitore, solo il prescelto diviene possessore dei beni del defunto (quando rimangono), acquisendo anche le dotazioni e le eredità del I liv. previste dal personaggio.

L'abbandono dei figli costa -2 punti consapevolezza (non può scendere però sotto zero o sotto il grado di consapevolezza raggiunto) e la perdita dell'erede.

Un caso particolare tocca al mistico, il quale dovendo mantenere la castità non può avere figli naturali, ma può adottarne negli orfanotrofi come fossero eredi. Avendo anche l'abilità di "educatore", il figlio adottivo a 18 anni può assumere qualunque personaggio.

In caso di morte della moglie o del marito, si può assumerne il controllo come personaggio sino al compimento dei 18 anni del figlio.

Per gestire in modo ottimale una famiglia è consigliabile praticare una vita stabile, il genitore che manca più di due settimane al mese verrà considerato come assente e verranno applicate le penalità come nel caso di morte.

COSTO MEDIO MENSILE DI UN EDUCATORE (COLLEGIO): 5 PO

COSTO MEDIO ANNUO DEL MINIMO DI SUSSISTENZA PER 1 FIGLIO: 3 PO

3.8 Morte e nascita a Laitia:

Il personaggio viene catapultato su Laitia tramite una porta di livello, la prima volta si incarna in un personaggio di 20 anni di età, a cui va dato nome e cognome. Il cognome rimane invariato anche agli eredi, ma in caso di morte per vecchiaia senza figli va sostituito. Per le altre cause di morte

senza eredi rinasce con la stessa età del momento del decesso, mantenendo il cognome ed il nome con l'aggiunta del numero romano in modo progressivo (Es. nome II cognome, poi nome III cognome, ecc.). La porta di livello si apre il I girodi di Marzo dell'anno 0, a poca distanza da una città a caso sulla mappa di Laitia (si tira prima la regione, poi la provincia e poi il comune). Per la casta degli abitanti dei comuni, la porta si apre direttamente dentro la città.

Se un personaggio decede senza aver lasciato eredi rinasce dalla porta di livello vicino alla città di nascita con lo stesso personaggio con -1 per ciascuna caratteristica (tranne i punti consapevolezza) fino ad un minimo di 5, senza eredità né dotazioni (solo tunica leggera e calzari) né gli oggetti trasportati (tranne che venghino recuperati nelle vicinanze del punto di morte). Il personaggio (non il giocatore) non ricorderà nulla della sua vita passata, non verrà riconosciuto in quanto parente collaterale del defunto, e non gli potranno essere applicate multe o condanne. Nella città di nascita (in cui si è aperta la porta di livello oppure dove siamo effettivamente cresciuti) l'avventuriero può trovare l'ospitalità di parenti e conoscenti, che lo ospiteranno senza spese per 1d6 girodi all'anno, dandogli consigli ed aiuti, nonché una perfetta conoscenza dei luoghi.

Elenco regioni e loro corrispondente (1D20):

1. Alta Svoda. (Valle D'Aosta)
2. Tempione. (Piemonte)
3. Gruilia. (Liguria)
4. Bramoldia. (Lombardia)
5. Terra dei Tre Tonni e Gelatodia. (Trentino alto Adige)
6. Landa occidentale delle furenti viole. (Veneto)
7. Landa orientale delle furenti viole. (Friuli Venezia Giulia)
8. Regno di Ammilaia Settentrionale. (Emilia Romagna)
9. Regno di Ammilaia Meridionale. (Marche)
10. Sacanto. (Toscana)
11. Brumia. (Umbria)
12. Zolia. (Lazio)
13. Sbrudolezza. (Abruzzo)
14. Chimmeria. (Molise)
15. Piamanca. (Campania)
16. Calbatsia. (Basilicata)
17. Gulpia. (Puglia)
18. Bralacia. (Calabria)
19. Ilcisia. (Sicilia)
20. Sgradena. (Sardegna)

Elenco provincie e loro corrispondente:

1) **Alta Svoda** (Provincia Unica, 1d6 per comuni):

1. Svoda (Aosta)
2. SacroVincente (Saint-Vincent)
3. Castellone (Châtillon)
4. Serra (Sarre)
5. PonteSacroMartino (Pont-Saint-Martin)
6. Quarto (Quart)

2) **Tempione** (1D8):

1. Sendralasia (Alessandria)
2. Stia (Asti)

3. Leibia (Biella)
4. Necuo (Cuneo)
5. Vanora (Novara)
6. Rotino (Torino)
7. Vercussola (Verbano-Cusio-Ossola)
8. Cervelli (Vercelli)

3) **Grulia** (1D4):

1. Novage (Genova)
2. Riapeim (Imperia)
3. Le Spazai (La Spezia)
4. Navosa (Savona)

4) **Bramoldia** (1D12):

1. Morgabe (Bergamo)
2. Cresbai (Brescia)
3. Moco (Como)
4. Monacre (Cremona)
5. Celco (Lecco)
6. Dilo (Lodi)
7. Tamonva (Mantova)
8. Nolami (Milano)
9. Bronza e Mianza (Monza e Brianza)
10. Viapa (Pavia)
11. Drionso (Sondrio)
12. Revase (Varese)

5) **Terra dei tre tonni e Gelatodia** (1D2):

1. Treton (Trento)
2. Zabolno (Bolzano)

6) **Landa occidentale delle furenti viole** (2D4-1):

1. UnoBell (Belluno)
2. Dovapa (Padova)
3. Vigoro (Rovigo)
4. Revisto (Treviso)
5. Nevezia (Venezia)
6. Raveno (Verona)
7. Cevinza (Vicenza)

7) **Landa orientale delle furenti viole** (1D4):

1. Ziagori (Gorizia)
2. Nonederpo (Pordenone)
3. Etriste (Trieste)
4. Duine (Udine)

8) **Regno di Ammilaia Settentrionale** (1D6+1D4-1):

1. Gnalobo (Bologna)
2. Rerfara (Ferrara)
3. Necesa (Forlì-Cesena)
4. Demona (Modena)

5. Marpa (Parma)
6. Cepianza (Piacenza)
7. Veranna (Ravenna)
8. Eremiliaggio (Reggio Emilia)
9. Miniri (Rimini)

9) **Regno di Ammilia Meridionale** (1D10/2 per eccesso):

1. Anacon (Ancona)
2. Scola Pinoce (Ascoli Piceno)
3. Morfe (Fermo)
4. Racemata (Macerata)
5. Sarope e Binoru (Pesaro e Urbino)

10) **Sacanto** (1D10):

1. Erazzo (Arezzo)
2. Refinze (Firenze)
3. Tossegro (Grosseto)
4. Novorli (Livorno)
5. Calcu (Lucca)
6. Cassa e Rarmara (Massa e Carrara)
7. Sapi (Pisa)
8. Tospiia (Pistoia)
9. Topra (Prato)
10. Niesa (Siena)

11) **Brumia** (1D10/2 per eccesso):

1. Repugia (Perugia)
2. Nitre (Terni)

12) **Zolia** (1D10/2 per eccesso):

1. Nosifrone (Frosinone)
2. Nalati (Latina)
3. Tieri (Rieti)
4. Maro (Roma)
5. Tevirbo (Viterbo)

13) **Sbrudolezza** (1D4):

1. La Qualia (L'Aquila)
2. TiChei (Chieti)
3. Scapera (Pescara)
4. Motera (Teramo)

14) **Chimmeria** (1D10/2 per eccesso):

1. Passocambo (CampoBasso)
2. Reniasi (Isernia)

15) **Piamanca** (1D10/2 per eccesso):

1. Linapo (Napoli)
2. Navellio (Avellino)
3. Nevebento (Benevento)

4. Nolersa (Salerno)
5. Secarta (Caserta)

16) **Calbatsia** (1D2):

1. Temara (Matera)
2. Zaponte (Potenza)

17) **Gulpia** (1D6):

1. Rabi (Bari)
2. Tarbelta (Barletta-Andria-Trani)
3. Sibrindi (Brindisi)
4. Giagof (Foggia)
5. Celce (Lecce)
6. Toronta (Taranto)

18) **Bralacia** (1D10/2 per eccesso):

1. Zarocanta (Catanzaro)
2. Senzaco (Cosenza)
3. Tenocro (Crotone)
4. Bralaciaggiore (Reggio Calabria)
5. Biviolatenva (Vibo Valentia)

19) **Ilcisia** (1D6+1D4-1):

1. Griagenato (Agrigento)
2. Settacaltansi (Caltanissetta)
3. Nacatia (Catania)
4. Nane (Enna)
5. Semisna (Messina)
6. Melarpo (Palermo)
7. Sugara (Ragusa)
8. Sacurasi (Siracusa)
9. Panitra (Trapani)

20) **Sgradena** (1D8):

1. Agliacri (Cagliari)
2. Siaglesi-Bocarnia (Carbonia-Iglesias)
3. Manocampidedio (Medio Campidano)
4. Ronuo (Nuoro)
5. Strogliuia (Ogliastra)
6. Tempiolobia (Olbia-Tempio)
7. Stanori (Oristano)
8. Risassa (Sassari)

3.9 Credo:

Il popolo antico è pagano, credo rispettato ma che può essere convertito. I monaci sono del nuovo culto dei sacri protettori, gli altri atei. Solo il fattucchiere al V liv. diventa Mitraico, perderà la conversione se ce l'ha e non potrà più essere convertito, una volta scoperto verrà maledetto, fuggito od inquisito, dalla casta dei monaci. Per essere scoperto basterà vederlo all'opera, o scovando forze demoniache, non è difficile, se verrà esorcizzato il demonio subirà un -5 Lv. essendo parzialmente maledetto. Potrà essere però giustiziato da monaci solo nelle città sotto controllo papale, per questo

dev'essere catturato e poi condannato in un tribunale dell'inquisizione, altrimenti è un reato fuorilegge (tranne monaci fiammosi di cutieddu ilcisiano, ne esistono).

4.0 Bisogni primari = Fame, sete e sonno:

4.1 Fame e recupero:

Il consumo pasti si suddivide in colazione-pranzo-merenda-cena, ognuno dei quali fa guadagnare (o perdere se saltato) $\frac{1}{2}$ punto di LV. $\frac{1}{2}$ pondo equivale ad un pasto.

Gli umani non possono mangiare le stesse cose per più di 2 girodi di seguito (tranne in vita stabile), ed abbisognano di 2 p. al girodi x 1,5 se la For > 16.

I pasti elaborati fanno recuperare più LV.

I mistici ed i cacciatori possono digiunare due girodi ogni tre senza penalità né recupero.

I nani abbisognano solo di 1 p. pranzo ed 1 cena, ed hanno una dieta molto varia.

I draconiani alati 3 p. al girodi solo pranzo e cena.

I draconiani marini 4 p. al girodi girodi pranzo e cena, ma recuperano max 3 LV.

Gli adoratori non necessitano di mangiare.

4.2 Sete:

Il consumo d'acqua per gli umani è pari a 1L. al girodi, 2L. se la for >16.

Una borraccia come quelle in dotazione contiene 1L. di acqua.

Per i draconiani alati e per i nani è di $\frac{1}{2}$ L.

Per i draconiani marini è di 2 L. al girodi (può bere anche acqua salata) e di 5 L. per umettamento quando non sono in acqua.

Senza bere si perde 15 LV a girodi, bevendo non si recupera niente.

Gli adoratori non necessitano di bere, mentre i mistici ed i cacciatori possono stare 2 girodi senza subire penalità.

4.3 Sonno:

Ogni creatura necessita di dormire 6 clessidre (7h 12') a girodi, tranne gli adoratori.

Senza riposo la perdita è di -5% CdC al 1° girodi, -15% Cdc e -3 caratteristiche il 2°, il 3° crollano a terra addormentati. Le clessidre non dormite vengono accumulate alle clessidre di riposo dei girodi successivi (max. 18 Cl). Dormendo normalmente si recupera 3 Lv al girodi. Un sonno interrotto una volta, dovrà essere ripristinato per il numero delle clessidre mancanti entro il girodi per non subire penalità, e farà recuperare un punto di livello vitale in meno per ogni clessidra mancante al riposo completo. Un sonno interrotto due volte sarà nullo e dovrà essere ripristinato dall'inizio entro fine girodi. I mistici ed i cacciatori possono stare due girodi senza dormire prima di subire le penalità.

5.0 Incontri casuali su Laitia:

- **Mostri arcaici** (Autoctoni di Laitia):

1. Arpia
2. Basilisco
3. Biro Biro
4. Bruti
5. Centauro
6. Cinocefali
7. Colagogo
8. Dentetiranno
9. Draghi (Dei laghi, dei fiumi, dei castelli, terrestre o volante)
10. Epistigi
11. Fauni

12. Grifoni
13. Incubi
14. Lhome
15. Lupi mannari
16. Manticore
17. Munacielli
18. Murias
19. Pelosi
20. Petroliti
21. Plitidi
22. Ragni (Falciatori o tarantole)
23. Retropodi
24. Serpenti (Anfesibena o iaculo)
25. Soponi
26. Tettigonide
27. Unicorno
28. Vendramini
29. Zoccole
30. Zombi

- **Mostri novi** (Migrati da altri paesi, rari in Laitia)(Il numero delle pagine è tratto da “Nuovo bestiario di Kata Kumbas”, di libera consultazione):

1. Agnello Vegetale (Europa Orientale)..... » 13
2. Albero del Veleno (Nord Europa) » 13
3. Arimaspi (Europa Mediterranea)..... » 14
4. Babau (Europa Mediterranea)..... » 14
5. Bafometto (Europa Mediterranea)..... » 15
6. Banshee (Nord Europa)..... » 15
7. Bidrina (Europa Mediterranea)..... » 16
8. Bloedzuiger (Nord Europa)..... » 16
9. Bonnacon (Europa Mediterranea)..... » 17
10. Brownie (Nord Europa)..... » 17
11. Cane Nero (Nord Europa)..... » 18
12. Caradrio (Europa Mediterranea)..... » 18
13. Carcino* (Oceano Iperboreo)..... » 19
14. Catoblepa (Africa)..... » 19
15. Cavallo Alato (Europa Mediterranea)..... » 20
16. Cerbero (Europa Mediterranea)..... » 20
17. Chimera (Europa Mediterranea)..... » 21
18. Ciclope* (Europa Mediterranea)..... » 21
19. Coboldo (Europa Orientale)..... » 22
20. Coccatrice* (Nord Europa)..... » 22
21. Corocotta (Asia)..... » 23
22. Dahu (Europa Mediterranea)..... » 23
23. Elementale (Tutta Rarte)..... » 24
24. Elfo (Nord Europa)..... » 26
25. Fata (Europa Mediterranea)..... » 26
26. Fenice (Africa)..... » 27
27. Foglionco (Europa Mediterranea)..... » 27
28. Folletto (Europa Mediterranea)..... » 28
29. Gigante: Nefarita* (Mare Missogeo)..... » 29

30. Gigante: Titano* (Tutta Rarte).....	» 30
31. Ghoul (Africa).....	» 30
32. Golem (Europa Orientale).....	» 31
33. Gorgone (Europa Mediterranea).....	» 31
34. Gulon (Nord Europa).....	» 32
35. Idra* (Europa Mediterranea).....	» 32
36. Ippocampo (Mare Missogeo).....	» 33
37. Ippogrifo (Europa Mediterranea).....	» 33
38. Jannara (Europa Mediterranea).....	» 34
39. Jinn (Africa).....	» 34
40. Kaddos Birdes (Europa Mediterranea).....	» 35
41. Kathakano (Europa Mediterranea).....	» 35
42. Kelpie (Nord Europa).....	» 36
43. Kraken* (Oceano Iperboreo).....	» 36
44. Lamia (Europa Mediterranea).....	» 37
45. Lemure (Europa Mediterranea).....	» 37
46. Leprocani (Nord Europa).....	» 38
47. Leucorotta (Asia).....	» 38
48. Longana (Europa Mediterranea).....	» 39
49. Malevolo (Europa Mediterranea).....	» 39
50. Mandragora (Nord Europa).....	» 40
51. Marabbecca (Europa Mediterranea)	» 40
52. Mazaròl (Europa Mediterranea).....	» 41
53. Minotauro (Europa Mediterranea).....	» 41
54. Mucca Fatata (Europa Mediterranea)	» 42
55. Mummia (Africa).....	» 42
56. Mummia Sacerdote (Africa).....	» 43
57. Musca Macedda (Europa Mediterranea)	» 43
58. Naga (Asia).....	» 44
59. Necrofago (Europa Mediterranea).....	» 44
60. Orco mangiatore di uomini (Tutta Rarte)	» 45
61. Pandafeche (Europa Mediterranea)	» 45
62. Panozio (Nord Europa).....	» 46
63. Redcap (Nord Europa).....	» 46
64. S'Erkitu (Europa Mediterranea)	» 47
65. Sciapode (Asia).....	» 47
66. Sfinge (Enotria e Samaca).....	» 48
67. Simurg (Asia).....	» 48
68. Sirena/ Tritone (Mare Missogeo).....	» 49
69. Stregoni dal naso lungo (Tutta Rarte)	» 49
70. Succube (Europa Mediterranea).....	» 50
71. Tatzelwurm (Europa Mediterranea)	» 50
72. Tarrasque (Europa Mediterranea).....	» 51
73. Troll (Nord Europa).....	» 51
74. Viverna* (Europa Mediterranea).....	» 52
75. Yeti (Asia)	

- **Mostri Atlantidei** (Migrati da Atlantide o da Mù, alcune razze sono simili a quelle autoctone, ma con caratteristiche differenti. Sono rarissimi su Laitia)(Il numero delle pagine è tratto da “Creature di Atlantide”di libera consultazione):

1. Ameba Gigante.....	4
-----------------------	---

2. Aquila delle Montagne.....	4
3. Aquila Marina.....	5
4. Arpia.....	5
5. Basilisco.....	5
6. Berlomorfio.....	6
7. Boa constrictor.....	7
8. Caimano Gigante.....	7
9. Camaleonte Arboricolo.....	7
10. Cane.....	8
11. Cane da caccia.....	8
12. Cane da slitta (Husky).....	9
13. Cane del Golfo di Riva.....	9
14. Cane Nanico dei monti.....	9
15. Cane Nivese delle steppe.....	10
16. Cane Pastore Fontano	10
17. Cane selvatico.....	11
18. Cane Tussaki.....	11
19. Cavallo.....	11
20. Ciclope.....	12
21. Cinghiale.....	12
22. Coboldo.....	13
23. Coboldo Lupino.....	13
24. Delfino.....	14
25. Demone.....	14
26. Draco.....	14
27. Drago Arboricolo.....	15
28. Drago delle caverne.....	15
29. Drago Tricipite.....	16
30. Dragone Volante.....	17
31. Dysdiconda.....	17
32. Elefante.....	17
33. Energumeno Stritolatore.....	18
34. Fantasma.....	18
35. Formica Gigante.....	19
36. Fuoco Fatuo.....	19
37. Gargolla.....	19
38. Ghiottone Candido.....	19
39. Giaguaro.....	20
40. Gigante.....	20
41. Ghoul.....	20
42. Gmul.....	21
43. Gnoll.....	21
44. Gnomo dei Boschi.....	21
45. Goblin.....	22
46. Gorgon, la scimmia gigantesca.....	22
47. Granchio Sforbiciante.....	22
48. Grifone	22
49. Hibù.....	23
50. Icanaria.....	23
51. Idra.....	23
52. Ienariete.....	24

53. Imp (demone servitore).....	24
54. Karazack (demone minore).....	24
55. Karnofago.....	25
56. Kiri-Kiri.....	25
57. Korkosh.....	25
58. Kraken.....	26
59. Krakonte.....	26
60. Libellula Gigante.....	27
61. Liocorno.....	27
62. Lucertola Volante minore.....	27
63. Lucertosauo.....	27
64. Lupo.....	28
65. Lupo Mannaro.....	28
66. Maru.....	29
67. Medusa di Fuoco.....	29
68. Megaterio.....	29
69. Mosca Gigante.....	30
70. Mostro della Palude.....	30
71. Mummia.....	30
72. Nosferatu.....	31
73. Nutrone Rosicante.....	31
74. Omuncolo (demone servitore).....	31
75. Oktopus.....	32
76. Orco.....	32
77. Orso delle Caverne.....	32
78. Orso Polare.....	33
79. Ostrica Gigante.....	33
80. Pantera delle Caverne.....	33
81. Pescecane Striato.....	34
82. Piraña.....	34
83. Puma.....	34
84. Ragno delle Foreste.....	34
85. Ragno Vegetale.....	35
86. Ratto.....	35
87. Replicante.....	35
88. Riccio Marino Frecciaio.....	36
89. Sadur.....	36
90. Salamandro.....	36
91. Sanguisuga.....	37
92. Scarabeo Gigante.....	37
93. Scheletro.....	37
94. Scheletro Guerriero.....	38
95. Scimmia Gigante.....	38
96. Scolopendra Mortuaria.....	38
97. Scorpione Codagialla.....	39
98. Scorpione gigante.....	39
99. Serpente a sonagli.....	39
100. Serpente Strangolatore.....	40
101. Servente elementale.....	40
102. Sfinge.....	40
103. Spiriti Elementali.....	40

104. Succube (demone servitore).....	41
105. Tarantola di Maraskan.....	41
106. Tentacolaria.....	42
107. Tigre dalle zanne a sciabola.....	42
108. Tork.....	42
109. Tuatara.....	42
110. Troll.....	43
111. Uro.....	43
112. Vampiro.....	43
113. Vedova Gigante.....	44
114. Vipera cornuta.....	44
115. Watabh.....	44
116. Yeti.....	45
117. Zanzara di Borbar.....	45
118. Zombi	45

- **Umani** (Possono essere di casta pura, "laureati", o appartenenti ad una Fiamma):

Iperborei

- 1)Guardiano dell'equilibrio (Ordine)
- 2)Cacciatore (Sopravvivenza)
- 3)Paladino di tutti i confini (Difesa) Libero Cavaliere
- 4)Capitano di Ventura (Gerarchia) Struttura Cavalleresca Militare

Rom

- 5)Giocoliere (Abilità)
- 6)Ladro (Scaltrezza)
- 7)Fattucchieri (Magia Nera) (Occultismo\Satanismo\Necromanzia)

Popolo Antico

- 8)Evocatore (Evocazione) (Luce\Buio\Natura\Caos\Illusione)
- 9)Alchimista (Alchimia)
- 10) Mago (Magia)
- 11) Druido (Natura)

Monaci

- 12) Cavaliere della Fede (Religione Militante)
- 13) Predicatore (Taumaturgia)
- 14) Mistico (Misticismo)

Semi-umani

- 15) Draconiano (Ammaestramento)
- 16) Nano (Mondo Sotterraneo)

Abitanti dei Comuni

- 17) Mercante (Economia)
- 18) Artigiano (Attività)
- 19) Sapiente (Scienza)

Senzacasta

- 0) Errante (Vagabondaggio)

- **Non umani:**

Extra-Rartiani

- 20) Adoratore della Dea Kali/Adoratore della Fenice Bianca (Forze Oscure/Positive)
- 21) Mutante (Mutazione)

- **Animali:**

1. Scimmia
2. Gorilla
3. Cane (piccolo, medio o grande)
4. Maiale (comune o selvatico)
5. Cervide
6. Lupo
7. Gatto (domestico o lince)
8. Aquila
9. Gallina
10. Coniglio gigante
11. Cavallo o mulo
12. Specie esotiche

- **Spiriti** (figure ectoplasmiche, occorre un raro passaggio dimensionale per interferire con la realtà, altrimenti sono solo visibili. Possono essere feriti solo da armi magiche):

1. Demoni
2. Folletti (innocui ed incorporei)
3. Creature angeliche, santi
4. Elementali: Aria, Terra, Fuoco, Acqua
5. Ghoul (Uno spettro volante dal volto scheletrico)
6. Argos (Fuoriuscito da qualche porta infernale)

- **Creature casuali** (1D6 per l'appartenenza alle seguenti categorie):

1. Grandi e piccoli (Cambio di dimensione)
2. Troppo e troppo poco (Aggiunte e tagli)
3. Un pò di questo ed un pò di quello (Collage di pezzi)
4. L'apparenza inganna (Reali caratteristiche non visibili)
5. Orrendo vegetale (La natura crudele)
6. Glob!Blob!Bem! (Extrarartiani)

- **Caratteri e reazioni casuali:**

Si tira 1D6 per vedere il carattere di un singolo o di un gruppo, e la sua reazione:

1. Aggressivo e tiranno, aggressione imminente.
2. Ostile, venite guardati con sospetto.
3. Neutrale utilitarista, vi rivolgerà attenzione solo se utile ai suoi scopi.
4. Neutrale Positivo, vi rivolgerà attenzione anche solo per curiosità e scambio di idee.
5. Amichevole, vi considera molto positivamente, come un amico.
6. Pacifico, vi considera con grande empatia, come un fratello.

6.0 Luoghi esotici:

Nord supremo artico:

Si entrerà in un universo parallelo dove si troverà la morte, ci si risveglierà nudi su un pavimento a scacchi bianco e viola infinito, come volta celeste un soffitto bianco, il tutto privo di luce, il malcapitato morirà di fame o sete.

Sud supremo antartico:

Si entrerà nel primo strato di un abisso profondo 1000 cubiti, tra tormenti di ghiaccio e freddo estremo. Raggiunto il fondo si tornerà neonati nel proprio paese di nascita, con tutti gli oggetti in regalo ai 18 anni.

7.0 Nuove creature:

7.1 Argos.

Sono creature diaboliche, volanti ed ectoplasmiche. Il loro corpo ha la forma di una palla viola, con dimensioni che vanno dal mezzo cubito al cubito di diametro, con al centro un enorme bocca rossa dai denti aguzzi. La loro pelle è spessa e trasuda gelatina, punteggiata da miriadi di occhi, alcuni con peduncoli. Possiedono anche due-tre paia di piccole braccia con cui afferrano qualunque cosa trovino gettandola in bocca, fagocitandola e rilasciando enormi cumoli di escrementi maleodoranti ed infetti. Sono creature infernali che sfuggono talvolta dalle porte dimensionali e possono essere ricacciati immediatamente da un esorcista. Rifuggono i luoghi sacri e le creature angeliche. Attaccano la preda volando verso di essa a forte velocità, per incagliarsi con la loro enorme bocca e dilaniarla. Il loro sguardo maledetto può provocare pietrificazione, morte o terrore, del quale approfittano colpendo alle spalle il fuggitivo.

Grandezza: mezzo cubito di diametro

Potenza: 14 Agilità: 18 Intelligenza: 5 Costituzione: 40 Ram: 15 Attacco: 20% Corazza: 4

Danno: 3d6 Val.Incontro: 5 Val.Soppressione: 10

%Tdf. sennò 1d3: 1.Pietrificazione immediata (si può rompere il guscio con martello causando 20 danno, se imbevuto di 1L. di acqua santa);
2.Morte
3.Terrore, fuga immediata lasciando cadere ogni cosa che ingombra.

Grandezza: Un cubito di diametro

Potenza: 20 Agilità: 16 Intelligenza: 8 Costituzione: 80 Ram: 20 Attacco: 20% Corazza: 6

Danno: 4d6+4 Val.Incontro: 10 Val.Soppressione: 20

%Tdf. sennò 1d3: 1.Pietrificazione immediata (si può rompere il guscio con martello causando 20 danno, se imbevuto di 1l. Di acqua santa);
2.Morte
3.Terrore, fuga immediata lasciando cadere ogni cosa che ingombra.

7.2 Dolce o Golpe.

Vive nelle lande delle furenti viole ed è in via d'estinzione, forse perchè cacciata per la sua pelliccia rosso acceso o perchè solo qui crescono le viole rossiccie di cui bruca qualche petalo tra una preda e l'altra, si dice siano questi ultimi a permetterle di vomitare fuoco.

Si differenzia dalla sua parente "normale" per il colore della pelliccia di un rosso fuoco accecante, nonchè anche la temperatura corporea più alta, e lo straordinario potere di vomitare fiamme ardenti, arrostando le prede di cui si nutre. Forse per questo è molto longeva e può arrivare a vivere più di cento anni. Rifugge gli esseri umani ed umanoidi in ogni modo possibile, il suo habitat è oramai ristretto a boschi e praterie in cima alle Lapi.

Dolce di mezz'età

Potenza: 14 Agilità: 14 Intelligenza: 12 Costituzione: 30 Ram: 15 Attacco: 10% Corazza: 1

Danno: 3d6(+4 con fuoco) Val.Incontro: 10 Val.Soppressione: 5

7.3 Leviatano.

Durante la navigazione anche San Brandano ne incontrò uno. Dalla immensa mole, è capace di rovesciare anche una nave se non addirittura di inghiottirla intera. Sono creature prettamente

marine, non si trovano sottocosta, ma in mare aperto e profondo. Per prendere aria arrivano a qualche cubito dalla superficie e respirano grazie ad un boccaglio posto sulla coda. Altre volte rimangono a crogiolarsi al sole, e vengono scambiati addirittura per isole, in quanto gli esemplari più vecchi si addormentano per centinaia di anni, e vi crescono sul dorso piante ed alberi. Con l'età cresce anche la loro mole, se appena nati sono grossi come tonni, all'età massima, cioè 1000 anni circa, raggiungono le dimensioni di un isolotto. Un punto in cui i loro enormi scheletri sono ammassati uno sopra all'altro, e col tempo si sono schiacciati formando un' isoletta, si trova alle formiche di Segrosto, ne emerge un piccolo scoglio grande quanto una nave, di colore bianchissimo il cui materiale è molto ricercato in oreficeria.

Leviatano appena nato

Grandezza: mezzo cubito

Potenza: 2 Agilità: 2 Intelligenza: 2 Costituzione: 10 Ram: 8 Attacco: 1% Corazza: 0

Danno: 1d6 Val.Incontro: 1 Val.Soppressione: 1

Leviatano di 10 anni

Grandezza: Un cubito

Potenza: 5 Agilità: 5 Intelligenza: 5 Costituzione: 25 Ram: 10 Attacco: 5% Corazza: 1

Danno: 1d6+2 Val.Incontro: 2 Val.Soppressione: 2

Leviatano di 20 anni

Grandezza: Due cubiti

Potenza: 10 Agilità: 10 Intelligenza: 10 Costituzione: 40 Ram: 12 Attacco: 10% Corazza: 2

Danno: 2d6+2 Val.Incontro: 3 Val.Soppressione: 4

Leviatano di 40 anni

Grandezza: Quattro cubiti

Potenza: 20 Agilità: 20 Intelligenza: 20 Costituzione: 80 Ram: 14 Attacco: 20% Corazza: 4

Danno: 3d6+2 Val.Incontro: 4 Val.Soppressione: 8

Leviatano di 100 anni

Grandezza: Dieci Cubiti

Potenza: 20 Agilità: 20 Intelligenza: 20 Costituzione: 200 Ram: 16 Attacco: 40% Corazza: 10

Danno: 1d100 Val.Incontro: 8 Val.Soppressione: 20

Leviatano di 200 anni

Grandezza: Venti Cubiti

Potenza: 20 Agilità: 20 Intelligenza: 20 Costituzione: 500 Ram: 18 Attacco: 40% Corazza: 20

Danno: 1d100+100 Val.Incontro: 20 Val.Soppressione: 50

Leviatano di 500 anni

Grandezza: Cinquanta Cubiti

Potenza: 20 Agilità: 20 Intelligenza: 20 Costituzione: 1000 Ram: 20 Attacco: 40% Corazza: 50

Danno: 500 Val.Incontro: 50 Val.Soppressione: 100

Leviatano di 1000 anni

Grandezza: Cento Cubiti Circa

Potenza: 20 Agilità: 5 Intelligenza: 5 Costituzione: 2000 Ram: 20 Attacco: Incalcolabile Corazza:

100 Danno: 1000 Val.Incontro: 100 Val.Soppressione: 1000

7.4 Drago terrestre.

Simile ad un tirannosauro ma con la capacità di sputare fuoco, anche se preferisce usare le sue enormi zanne dilanianti, nonché i potenti artigli che fuoriescono dalle due poderose zampe. Vive in foreste selvagge e sperdute, magari inesplorate da secoli, come ne esistono in Sbrudolezza Chimmeria. Se addestrato, è un utilissimo e diffuso mezzo di trasporto e di guerra.

Drago terrestre

Potenza: 20 Agilità: 15 Intelligenza: 14 Costituzione: 60 Ram: 15 Cdc: 65% Corazza: 5

Danno:

Artigli 4d6+2

Morso 30

Fuoco 5 +1 a turno (cumulabile)

Val.Incontro: 3 (nessuno se addestrato) Val.Soppressione: 10 (1 se addestrato)

8.0 Regole Varie:

- Tiri speciali:

Se si ottiene 1 tirando con 1D20 od 1D100 si ottiene un successo critico, cioè un risultato superiore alle aspettative, es. un danno doppio in combattimento.

Se si ottiene 20 o 100 con i dadi invece si ottiene un fallimento critico, cioè un risultato inferiore alle aspettative, es. si subisce un danno doppio in combattimento.

- Accelerazione temporale:

Quando non succede niente, es. durante un viaggio, un attesa od in prigione, si può far scorrere velocemente le clessidre. Se il tempo accelerato raggiunge un anno si procede alla tabella eventi straordinari (v. vita stabile).

- Regole per vita Stabile:

Per accumulare oro, allenamenti, o semplicemente pause tra un'avventura ed un'altra, si può ricorrere ad una stabile, "tranquilla" ed abitudinaria vita entro le mura cittadine, tra l'incedere dell'attività produttiva ed il conforto delle mura domestiche. Inizialmente si tratta di cercarsi un lavoro, una casa e dove rifornirsi di provvigioni. Si considera vita stabile anche ad es. quella del "nobile" che passa le giornate ad allenarsi, lasciando scorrere la propria vita senza scelte significative, in tal caso si tira solo per gli eventi straordinari (v.eventi).

- Lavoro:

La percentuale di trovare lavoro varia secondo la grandezza del nucleo comunale:

- città fino a 1000 abitanti si ha il 2% a girodi di trovare lavoro
- città da 1000 a 10000 abitanti si ha il 5% a girodi di trovare lavoro
- città da 10000 a 50000 abitanti si ha il 10% a girodi di trovare lavoro
- città da 50000 a 100000 abitanti si ha il 15% a girodi di trovare lavoro
- città da 100000 a 500000 abitanti si ha il 20% a girodi di trovare lavoro
- città da 500000 a 1000000 abitanti (Rarità su Laitia) si ha il 25% a girodi di trovare lavoro

Ricerca un lavoro generico, manuale e senza specializzazione aumenta del 5% la probabilità, mentre un ruolo specifico al proprio personaggio (Es. Erborista per un predicatore, fabbro per un artigiano, circense per un giocoliere, ecc.) diminuisce del 5% la probabilità.

Il personaggio dell'alchimista trova automaticamente lavoro, data la sua essenzialità nel processo produttivo e guadagna 10 po al mese, mentre l'errante può cercare solo lavori generici alla paga base di 6 p. argento il mese.

Stipendi:

Un lavoro generico viene retribuito con la paga base di 6 pa. il mese, mentre per un lavoro specializzato si tira 1D6 ed il risultato sarà il numero dei po di retribuzione a fine mese, che non subiranno mai variazioni per tutta la durata del rapporto di lavoro. In caso di mancato pagamento si potrà rivolgersi alle corporazioni.

Lavoro autonomo (Attività produttiva):

Si differenzia dall'apertura dell'attività imprenditoriale del mercante, poichè l'accento è posto sull'attività in prima persona e non sull'investimento di capitale. Si potrà cominciare un lavoro autonomo in qualsiasi momento, con comunicazione scritta al palazzo comunale su pergamena bollata, se si avranno le seguenti caratteristiche:

- Non essere stati condannati nell'anno in corso
- Possedere un capitale di almeno 10 po al momento della presentazione della domanda
- Possedere tutti gli attrezzi necessari ed indispensabili per compiere l'attività
- Avere in affitto o di proprietà un fondo nel quale aprire bottega
- Svolgere l'attività in prima persona con o senza assistenza di dipendenti, in modo continuativo e responsabile, con lo scopo principale dell'attività produttiva

Chiunque fornisca comunicazioni false all'atto di apertura verrà condannato ad un anno di reclusione, chi non esegue la comunicazione verrà intimato a farlo con una prima multa di 50 cei, poi se l'attività prosegue senza comunicarlo verrà chiusa, il bottegaio allontanato dal territorio comunale per un anno e verranno confiscati tutti i beni che si trovano al suo interno.

Ogni bottegaio è sottoposto annualmente alla tassa sul capitale come il mercante, escluso i sapienti che vengono esentati (v.tasse).

Spese fisse per vita stabile:

Per un pasto base giornaliero (senza recupero di lv) si spendono 2 pa. mentre 4 pa per l' affitto minimo di un tugurio. Pertanto la paga base di 6 pa. basta mensilmente alla sola sussistenza e non permette accumulazione, tranne chi ha la fortuna di possedere un immobile.

Guadagno punti consapevolezza in vita stabile:

Facendo vita stabile ed abitudinaria si guadagna solamente 1 punto ogni 4 mesi.

Eventi straordinari:

Alla fine di ogni anno di vita stabile (anche non continuativo, ma cumulativo) si prova il TdF, se riesce l'inizio del nuovo anno non presenterà sorprese, se fallisce si tira 1D6:

Se il risultato è 1-2-3 si tira 1D20 per la tabella eventi

Se il risultato è 4-5-6 si paga un piccolo pegno, tipo una multa tardiva o piccoli cambiamenti

Tabella eventi Vita Stabile:

Un evento accade alla fine dell'anno, e si presenta nell'anno successivo, prolungandosi sino alla sua fine!

1. Occasione d'affari.
2. Assedio da parte di truppe imperiali o comunali o straniere.
3. Assalto di predoni armati o cavalieri, si ha il 50% che appartenghino ad una Fiamma maggiore (V.Fiamma).
4. Carestia (Assenza od aumento vertiginoso dei beni alimentari).
5. Epidemia (Tirare 1D10 per tipo, evitare contatti, v.malattie rare Laitiane).
6. Arrivo di 1D6 dragoni dei castelli irritati (e prossimi all'attacco).
7. Passaggio dell'imperatore od altra importante figura: rischi di tensioni, richiami e gozzovigli.

8. Alluvione.
9. Terremoto.
10. Arrivo gruppo di conversori (1 monaco inquisitore e 6 guardiani della Fede del V liv; 5% che appartenghino ad una fiamma maggiore.
11. Crisi economica (Licenziamenti).
12. Sfratto in caso di affitto: Stesse percentuali di ritrovare immobile come ricerca di lavoro;
Ristrutturazioni in caso di proprietà: Se proprietario 1D100+50 po per ristrutturazione ad immobile, altrimenti crolleranno entro un mese diventando ruderi col 20% dei punti danno iniziali.
13. Caduta di meteorite (1% di probabilità della presenza di extrarartiani)
14. Ladri in azione.
15. Passaggio di barboni erranti.
16. Avvistamento di creature fantastiche.
17. Eruzione di un vulcano se zone montuose sennò incendio.
18. Un neonato in fasce alla porta (se accettato +10 p.cons, se affidato -10 p.cons, se abbandonato od ucciso come da leggi).
19. Siccità (Mancanza di acqua con relativo aumento degli alimentari, la fontana pubblica diviene vuota).
20. Rivolta popolare.

- Allenamento:

Allenamento alla forza (con i pesi artigianali od acquisiti): Se un personaggio si allena a giorni alterni in modo continuativo, ogni anno guadagna 1 punto Forza. Ciascun allenamento deve durare almeno 2 clessidre al girodi, anche non consecutive, e dona 1 punto allenamento, quando tali punti raggiungono 80 (cioè un anno) si guadagna il punto Forza con il relativo punto di livello vitale aggiuntivo. Se ci si sovrallena, allenandosi due girodi consecutivi si perde -2 Lv e -1 punto allenamento.

Allenamento all'abilità (con Maestro di scherma o se si possiede l'abilità speciale Maestro di scherma): Se un personaggio si allena tutti i girodi con un maestro d'armi per 2 cl al girodi, ogni anno (Un totale di 160 punti allenamento) guadagna 1 punto abilità con il relativo punto di livello vitale aggiuntivo. Si acquisisce l'abilità maestro d'armi dopo 2 anni di allenamento continuativo, cioè con aumento di 2 punti di abilità.

Allenamento alla conoscenza (con il possesso e la lettura di un libro): Leggendo un libro al mese, non riutilizzabile, per 3 cl a girodi, ogni anno (Un totale di 160 punti allenamento) si guadagna 1 punto conoscenza con il relativo punto di livello vitale aggiuntivo.

Abilità speciale Tarachè: I Maestri d'armi con potenza ed abilità 20 accedono al Tarachè, antica arte marziale laitiana che permette loro di combattere a mani nude facendo 1D6 val. 10%. Se i valori scendono sotto 20 l'abilità viene persa per mancanza di allenamento (ma è recuperabile).

Si può eseguire tutti gli allenamenti nello stesso girodi ma non contemporaneamente.

Se si salta un allenamento si perde -1 punto allenamento, se due -10 p.allenamento, se tre si perdono tutti i punti allenamento. Una volta raggiunto il livello di caratteristica massimo (20) basterà allenarsi una volta ogni tre girodi (allenamento di mantenimento), senza allenamento si perdono i punti delle caratteristiche di -1 annui, sino ai punteggi originari.

- Ordine interno di Laitia:

E' mantenuto dal Sacro Ordine Interno di Laitia (S.o.i.l.), alle dipendenze dirette del Gran guardiano di Laitia (Ministro dell'interno), affidato ai guardiani dell'equilibrio a cio possono affiancarsi anche cavalieri della fede per le questioni religiose. A loro sono affidate ricerche, catture ed eliminazioni di chiunque abbia commesso reato su Laitia, contravvenendo alle sue leggi.

Struttura del S.o.i.l.: 1) Gran guardiano di Laitia (Ministro dell'interno)
2) Vice guardiano di Laitia
3) Capitano di regione.
4) Capitano di provincia.
5) Capitano (comunale, al servizio del podestà o del vassallo).
6) Sergente (Gestisce e coordina gruppi di guardiani esecutivi).
7) Guardiano (esecutivo) o Cavaliere della Fede (esecutivo indipendente, solo questioni religiose).

- Governo di Laitia:

Laitia è una monarchia assoluta, diretta da un monarca illuminato quasi immortale (forse lo stesso guardiano della porta di livello), che presiede il Soil e lo Sle, tramite il ministro dell'interno e della guerra, nonchè detiene la proprietà totale del territorio demaniale, continuamente in vendita. Dirige i nobili vassalli nei comuni sotto controllo imperiale, lasciando loro grande autonomia ed intervenendo solo nel caso accumulino eccessivo potere. Non interviene nei liberi territori nè nel papato, se non in caso di gravi minacce alla vita del paese. Talvolta scende in guerra con paesi stranieri per questioni di prestigio, chiedendo uomini ai suoi vassalli.

- Economia di Laitia:

Laitia è un mosaico di comuni e feudi, la cui economia è florida e vivace, dove non arriva la tecnica si ricorre alla magia. Sussistono rare annate di carestia, crisi economica o peste, ma solo a livello locale e comunale.

- Toponomastica di Laitia:

E' regolata dal Catastro, il catasto di Laitia, derivante dal termine "Catastrofe", in realtà probatorio ed efficiente. Viene mantenuto dai mezzani e dagli uffici comunali, con a capo il ministero del territorio di Laitia. Ogni comune ha un nucleo abitato di grandezza variabile, con attorno otto "quadrati di mappa" di 100 Ha (1Kcub di lato) ciascuno, di varia tipologia (o raggruppato in 3-4 tipologie); da qui derivano i confini delle provincie e delle regioni, di grandezza variabile.

Quadrati di mappa:

Ogni quadrato di mappa è composto da 100 Ha e da un particolare tipo di terreno. (V.Immobiliare)
Per la creazione casuale si tira 1D20 (V.anche immobiliare):

1. Montagna
2. Pianura
3. Deserto (rovine se zona inadatta)
4. Bosco
5. Foresta o giungla
6. Coltivato
7. Lago
8. Collina
9. Palude
10. Magico (solitamente nebbioso)
11. Miniera (a cielo aperto o nascosta)
12. Riserva di caccia
13. Lago con isolotto

14. Fiume
15. Brughiera
16. Ghiacciaio (Strapiombo se zona inadatta)
17. Villaggio
 - Tirare 1D6 per tipo di abitanti ed 1D20 per numero abitanti:
 1. Umani
 2. Lhome
 3. Murias
 4. Erranti
 5. Retropodi
 6. Biro Biro
18. Con locanda famosa
19. Hic Sunt Draco (Solitamente desertico con creature fantastiche e spesso draghi, zona pericolosa)
20. Feudo privato cinto da alte mura

- Opere umane casuali su territorio (1D6):

1. Nulla o porto (se terreno costiero)
2. Strada (1Kcub)
3. Muraglia (1Kcub)
4. Rovine
5. Acquedotto (1Kcub)
6. Rocca

- Distribuzione SLE su territorio imperiale:

Le caserme dello Sle sono solitamente esterne alla città, in un quadrato di mappa circostante, e non interferiscono con la sua attività, tranne in territori di proprietà imperiale, in cui svolgono funzioni di difesa e mantenimento dell'ordine assieme al Soil. La grandezza di una caserma e la sua tipologia cresce con l'importanza del capoluogo. In caso di attacco di una caserma si verrà ricercati per strage o tentata strage, con impiccagione immediata, nonchè si subirà l'attacco da parte delle truppe imperiali.

Comune - 1D6 comando da 20 cavalieri

Provincia - Tutti i comando dei comuni amministrati (Val. medio 4000 cavalieri) + 1 plotone da 1000 cavalieri nella capitale di provincia

regione - Tutte le forze delle provincie amministrare (val. medio 25000 cavalieri) + 1 Gran Plotone da 5000 cavalieri nella capitale di regione

Macroregione (Nord, centro, Sud) - Tutte le forze delle regioni amministrare (val. medio 200000 cavalieri) + 1 Onda da 50000 cavalieri (La Macroregione Nord ha sede a Nolami, quella Centrale a Maro e quella del Sud a Melarpo)

Laitia - Tutte le forze delle macroregioni (Val. Medio 750000 cavalieri) + 1 onda da 250000 cavalieri

Tot. Sle = circa 1000000 di cavalieri corrispondenti a circa 1900000 po mensili di spesa statale

Nomenclatura e composizione formazioni cavalleresche:

Cavaliere

"Coppia" di Cavalieri

"Gruppo" di cavalieri da 3 a 9

"Commando" da 10 a 20 cavalieri

"Piccolo battaglione" da 21 a 39 cavalieri

"Medio Battaglione" da 40 a 59 cavalieri

"Grande Battaglione" da 60 a 99 cavalieri
"Plotone" da 100 a 1000 cavalieri
"Gran Plotone" da 1000 cavalieri a 49999 cavalieri
"Onda" da 50000 cavalieri a 1000000
"SLE" da 1000000 in su

- Combattimenti di massa:

Per il Plotone ed il Battaglione, viene considerato come un unico cavaliere con le caratteristiche del cavaliere medio della formazione, viene poi fatto il rapporto tra il numero dei componenti delle due formazioni, dividendo l'esercito più numeroso per quello meno numeroso. All'esercito più numeroso viene dato il valore 100, all'altro 100/il risultato del rapporto, e questi valori equivarranno al Cdc su 1D100. Il danno provocato da una formazione sarà equivalente all'arma media + il 5% del numero dei componenti, il danno non andrà sottratto al livello vitale ma al numero stesso dei componenti della formazione nemica. Es. Un plotone di 5000 cavalieri armato di spadone a due mani ottiene un successo nell'attacco provocherà danni= $3d6+2+(5\% \text{ di } 5000) = 9+2+250 = 261$ che sarà il numero di cavalieri uccisi nella formazione nemica. A seguito delle perdite il rapporto di guerra cambierà costantemente, ogni turno di combattimento equivale ad un giro di battaglia. Se c'è una sostanziale differenza di addestramento ed equipaggiamento tra i due eserciti, quello migliore avrà un raddoppio del danno effettuato ed un dimezzamento dei danni subiti. Per il commando si fa la media dei componenti tirando come un unico cavaliere, moltiplicando il danno, la cor ed il Lv per il numero dei componenti. Per il gruppo si utilizza il combattimento a mischia o a turni. Nella ritirata si utilizza il Simp del cavaliere medio, si perdono comunque 1D4 x 10% degli uomini totali nel plotone e nel battaglione.

- Dispiegamento eserciti:

Per ogni 100 uomini (min. Plotone) serve un cavaliere con tromba per dirigere gli spostamenti, nei raggruppamenti più piccoli basta la voce del comandante.

- Armeria imperiale:

Soddisfa la sostituzione per usura dello 0,5% annuo delle armi nello SLE, o ne crea per i nuovi cavalieri. Le armi prodotte vengono rivendute ai cavalieri o ad esterni. Vengono prodotte anche armi su richiesta, essendo la fucina più rinomata di Laitia, vi lavorano 15 artigiani mastri fabbri, dall'eccelsa abilità. Gli artigiani sono dipendenti statali pagati dall'imperatore e non gravano sul bilancio del Visir. Le cave da cui si ricavano i materiali per l'armeria sono di proprietà del Visir, e sono bastanti e necessari allo svolgimento esclusivo delle lavorazioni dell'armeria, di contro il Visir riceve il ricavato della vendita delle armi pari a 5000 po annui. Il materiale derivante dalle cave ammonta a 25000 Kg di ferro e 2500 kg di carbone, estratto da 275 nani statali. Gli artigiani poi ricavano le armi in acciaio, aggiungendo al ferro fuso il carbone in una misura del 10%.

- Forgiatura di armi:

Un artigiano può forgiare una spada se possiede l'attrezzatura da fabbro, 5 kg. di ferro e 0,5 kg di carbone; per uno spadone a due mani i valori raddoppiano con 10 Kg di ferro e 1 kg. carbone; per altre armi quantità variabile ma il carbone sempre in proporzione del 10% rispetto al ferro. Una barra di un kg. di acciaio vale 20 ce di compresa la manodopera di fonderia.

- Geosfera di Laitia e sfruttamento delle risorse minerarie:

Rarte è formato da sette strati di sottosuolo di 2 kcub ciascuno: nei primi cinque vi possono essere filoni di materiale estraibile, nel sesto la temperatura e la pressione sono talmente elevati da rendere impossibile l'estrazione, mentre nel settimo vi è magma liquido. Le cave possono essere aperte sia in zone montane o a cielo aperto, l'estrazione e la raffinazione è affidata ai nani,

sapienti conoscitori del sottosuolo, ma lavorazioni secondarie possono essere effettuate anche da erranti. L'apertura di una cava, solitamente amministrata da un mercante, richiede una concessione comunale (v.sotto) che vale per un'apertura nel quadrato di mappa considerato, ogni apertura in un altro quadrato di mappa richiede un'altra concessione. In caso di apertura cava senza autorizzazione (vi sono sovente controlli sotterranei da parte di nani comunali) vi sarà la chiusura immediata della cava, la rimozione totale delle sbadacchiature, nonché l'arresto del proprietario con l'ammenda di tutte le spese a suo carico. Si può scavare anche cunicoli sotterranei che vadano a prelevare materiali da quadrati di mappa in cui non si è chiesta la concessione, e dove quindi non si può praticare fori in superficie (aperture), in tal caso però la velocità di estrazione si ridurrà del 30%. Prima di effettuare la scelta di aprire una cava, i nani possono effettuare carotaggi per trovare filoni di materiale nel quadrato di mappa. In caso negativo si può sempre ritentare andando più in profondità sino a cinque volte, corrispondenti ai cinque strati geosferici in cui è possibile accedere. Ogni quadrato di mappa può contenere fino a cinque filoni consecutivi sotto di esso, ma una prospezione fallita in uno strato indicherà che quell'intero strato è privo di materiale significativo. Ogni filone dopo 10-20 anni di sfruttamento continuativo comincia ad esaurirsi, ogni anno successivo si dovrà tentare il TdF, fallito il quale vi sarà un decremento del 10% annuo della produzione.

- Apertura cave in terreni:

Occorre il permesso comunale, che viene rilasciato al possessore totale o del maggior numero di ha di terreno in un quadrato di mappa, nel quale si vuol aprire una cava. Viene rilasciato ogni 40 anni, per dar modo al magma di riformare filoni di minerali, ed ha un costo di 2000 po, da versare al banco comunale, 1000 po se rilasciato dal comune di nascita.

- Valore medio dei materiali:

1 Kg ferro: 18 Cei
1 Kg carbone: 10 Cei
1 Kg acciaio: 20 Cei
1 Locco pietra preziosa: Variabile
1 Kg platino (rarissimo): 10 opoli di platino
1 Kg oro: 1 opolo di platino
1 Kg argento: 1 Pezzo d'oro
1 Kg Legno: 5 Cei
1 Kg grano-1 Kg pesce: 10 Cei
1 Kg pietra da costruzione: 30 Cei

- Impianto di Case coloniche e servitù della gleba:

Le case coloniche o fattorie, possono essere costruite su terreni di proprietà, arabili o boschivi. Vi lavorano i servi della gleba, erranti la cui vita è strettamente legata alla fattoria ed al proprio padrone, vivono difatti di sussistenza con i prodotti che ricavano dal terreno. Ogni ettaro di terreno coltivato necessita di almeno 5 servi della gleba. Una fattoria può occuparsi di massimo 5 ha di terreno, in tal caso ospiterà un'intera famiglia di servi con 25 componenti, acquistabili assieme al terreno. I servi della gleba non possono essere venduti senza un terreno da lavorare, difatti a differenza dei servi personali non richiedono una paga mensile, ma autoproducono il loro necessario. Le fattorie in zona arabile producono 500 pasti ad Ha al mese -100 pasti per i servi della gleba= 400 pasti al mese ed in zona irrigua si ha un x2 ai pasti prodotti, mentre quelle in zone boschive 100 Kg. legno ad Ha. al mese.

- Costruzione edifici e ristrutturazioni:

Per costruire un edificio medio (terratetto da 100 cb) occorrono 1 sapiente e 5 artigiani per 1 anno tempo, ed occorrono 800 Kg. pietra da costruzione e 200 kg. legno.

Costo totale = Stipendio medio sapiente 10 po mese (x8) + Stipendio medio artigiano 3 po mese (x5) (x8) + 800 Kg. pietra da costruzione (x0,3) + 200 Kg. legno (x0,05) = 450 Po

I punti danno di un terratetto costruito a secco ammontano a 200, se viene usata calce aerea raddoppia, ne serve 1 sacco (ed 1 litro d'acqua) ogni kg. di pietra = 2 Cei x 800 = 16 po

Se i punti danno di un edificio raggiungono il 20% o meno diventa un rudere, ricostruirlo equivale alla costruzione di un nuovo immobile, tranne il risparmio dell' 80% delle pietre da costruzione.

Per le ristrutturazioni si può assoldare fino a 4 artigiani senza sapiente, da 5 in poi ne occorre invece la supervisione al costo di un sapiente ogni 5 artigiani. Ogni artigiano ripara 1 punto danno al girodi, se possiede il materiale necessario che dev'essere acquistato dal committente.

- Costruzioni e riparazioni navali:

Per costruire o riparare una nave media occorre un cantiere navale, situato nel porto di ogni comune costiero. Occorrono 1 sapiente e 5 artigiani per un tempo di 160 girodi.

Costo totale = Stipendio medio Sapiente 10 po mese (x8) + Stipendio medio artigiano 3 po mese (x5) (x8) + 2000 Kg. legno + 350 Kg. acciaio = 370 po

Per le riparazioni si può assoldare fino a 4 artigiani senza sapiente, da 5 in poi ne occorre invece la supervisione al costo di un sapiente ogni 5 artigiani. Ogni artigiano ripara 1 punto danno al girodi, se possiede il materiale necessario che dev'essere acquistato dal committente.

- Punti danno:

I punti danno sono il livello vitale degli oggetti, non recuperabile se non con opportuna riparazione. Quando il punteggio raggiunge il 50% del valore iniziale l'oggetto è inutilizzabile, quando raggiunge il 20% l'oggetto diviene irreparabile e quando raggiunge 0 è distrutto ed irrecuperabile, tranne se possibile, i materiali da cui è formato.

Esempi di punti danno per edifici:

Palizzata: 100 punti danno

Mura a secco: 200 punti danno

Mura a calce: 400 punti danno

- Navigazione:

Tutti i veicoli navali sono dotati sia di vela che di remi, con quest'ultimi la velocità è molto ridotta ed occorrono un minimo di uomini rematori pari alla metà dei posti trasportabili. A vela, con vento in poppa, si può raggiungere la massima velocità, tranne in caso di vento eccessivamente forte, che rende la vela inutilizzabile per il rischio di rottura. Se il vento è adiacente alla direzione che si vuol intraprendere (Es. Nord-est per Nord, o Sud-ovest per ovest) si raggiunge metà velocità massima, con vento contrario si deve usare i remi.

Ogni girodi bisogna tirare 1D8 per la direzione del vento ed 1D8 per la sua intensità:

Direzione (e relativo nome del vento):

1. N (Montanatra)
2. No (Tremalesa)
3. O (Nopente)
4. So (Cibelico)
5. S (Rostro)
6. Se (Riscocco)
7. E (Valente)
8. Ne (Lecagre)

Intensità del vento e relativo moto ondoso:

1. Aria ferma, mare piatto
2. Brezza impercettibile, mare piatto
3. Brezza leggera, mare lievemente increspato
4. Brezza tesa, mare increspato

5. Vento moderato, moto ondoso moderato
6. Vento forte, onde alte in direzione del vento (chiudere la vela e procedere a remi, se si procede tiro Tdf, se riesce x2 velocità, se fallisce albero rotto)
7. Vento molto forte, onde molto alte in direzione del vento (procedere ai remi se contrario per rimanere fermi, se direzionale si può procedere lentamente anche senza remare, od a metà velocità remando)
8. Tempesta ed onde enormi, provare Tdf, se successo come vento molto forte, se fallito procedere ai remi per rimanere fermi in ogni direzione, Provare forza dei rematori ed abilità del capitano sennò -500 Danno)

Durante la navigazione (anche a nuoto) si deve tirare Tdf una volta al mese, se fallito si possono incontrare le seguenti creature (1D6):

1. Leviatano (1D8 per età)
2. Kraken
3. Draconiano marino
4. Drago marino (drago dei laghi)
5. Carcino
6. Tritone o Sirena

- Nuoto:

Se si cade in mare, o per nuotare, si deve provare la For ogni clessidra per rimanere a galla, ed il Tdf ogni girodi per non incontrare le creature marine (V.navigazione).

- Mercatone:

Oltre al mercato iniziale, si possono trovare botteghe in Laitia, che vendono ogni cosa possibile, nei limiti del background.

Alimentare = Qualsiasi alimento o spezia, anche esotico, ma prodotto in modo naturale e genuino. Gli alimenti freschi possono essere essiccati lasciandoli appesi in ambiente fresco ed asciutto come una cantina per dieci girodi, od essiccati al sole in ambiente ventilato per tre girodi, oppure salati con mezzo pasto di sale per pasto. Gli alimenti salati prima di essere consumati andranno risciaquati con un litro d'acqua a pasto, saranno altrimenti immangiabili. Il cibo fresco non trattato diviene malsano e maleodorante dopo 3 girodi, causando -5 Lv allo sventurato consumatore.

Mesticheria = Qualsiasi prodotto realizzabile con legno, ferro, vetro, pelli ed elementi naturali.

Prodotti con relativo costo:

- Catena in ferro 20 Cei a cubito
- Tronchesi grandi per catena 50 Cei
- Moschettone 1 Ceo
- Carrucola 10 Cei
- Lucchetto 5 Cei
- Piccone 20 Cei
- Zappa 20 Cei
- Vanga 20 Cei
- Pala 20 Cei
- Falcetto 10 Cei
- Falce da Fieno 20 Cei
- Roncola 10 Cei
- Mazza di ferro 3 kg 60 Cei
- Rastrello 20 Cei
- Battigrano 5 Cei

- Seghetto 10 Cei
- Sega a due manici 20 Cei
- Coltellino per innesti 5 Cei
- Sementi vari (2 pasti) 5 Cei
- Coltello rustico (da cucina) 2 Cei
- Cucchiaino in legno 1 Ceo
- Calzari leggeri 1 Ceo
- Calzari pesanti 2 Cei
- Stivali ferrati 10 Cei
- Tunica leggera 1 Ceo
- Tunica pesante 5 Cei
- Guanti da lavoro in pelle di bue 5 Cei
- Occhiali protettivi 30 Cei
- Vestiario lussuoso (Con berretto piumato e guanti di velluto) 1 po
- Pelliccia d'orso 2 po
- Tenaglie 5 Cei
- Trapano a mano 10 Cei
- Imbragatura in pelle con ganci 10 Cei
- Imbragatura in pelle per cavalcatura (2 posti) 20 Cei
- Imbragatura in pelle per cavalcatura draghi (3 posti)
- Kit da scalatore (Sacco grande con: Imbragatura con ganci, 2 moschettoni, 50 chiodi da roccia, Martello, corda 50 cb e corda con ancorotto) 1 Po
- Fornetto alchemico 30 Cei
- Alambicco o fiala graduata in vetro (Vari tipi e misure) 10 Cei
- Calamita permanente, prova forza per staccarla dal metallo 1 po
- Spazzola di ferro 10 ce
- Distillatore 5 po
- Kit di arnesi da lavoro (vari) 50 Cei
- Bancone da lavoro (in Legno e ferro) 1 po
- Banchetto da lavoro portatile in acciaio 30 Cei
- Set di posate 5 Cei
- Set di posate d'argento 50 Cei
- Set di posate d'oro 1 po
- Vassoio d'argento 80 ce
- 1 sacco di calce aerea (ogni kg di pietra se la costruzione non è a secco, richiede 1 litro d'acqua a sacco) 2 Cei
- cazzuola 1 Ceo
- Carriola di legno 2 Cei
- Filo a piombo 1 Ceo
- Secchio 1 Ceo
- Scalpellino 1 Ceo
- Pennello piccolo con setola di cinghiale 1 Ceo
- Pennello grande con setola di cinghiale 2 Cei
- 1 Barattolo con pigmenti coloranti naturali (Vari) 10 Cei a colore, basta per 10 cubiti quadri
- 1 Frattazzo 1 Ceo
- 1 amo da pesca 1 Ceo
- 1 clessidra da 1 girodi 5 Cei
- 1 clessidra rotante da 1 girodi (automatica, si capovolge ogni girodi e segna fino ad un anno) 5 po
- 1 canna con boccaglio (per respirazione anfibia) 10 Cei

- 1 bilanciere di acciaio 30 Cei
- Cinta erniaria in pelle (sospensorio) 20 Cei (consente un bonus di +1 al lancio For durante allenamenti, ingombrante per essere utilizzata fuori dalla palestra)
- Set di pesi in ferro di 30 kg. complessivi 6 po
- Attrezzi d'allenamento portatili 10 kg. (Consentono solo 1/2 p.allenamento forza al girodi) 2 po
- Libri vari (durano 20 girodi per allenamento conoscenza, non riutilizzabili) 50 Cei ciascuno
- Flauto di Pan 2 Cei
- Tromba d'ottone 15 Cei
- Grancassa di pelle e bacchette d'osso 50 Cei
- Lira 10 Cei
- Campanello d'ottone 5 Cei
- Tamburello 10 Cei
- Spinetta 1 po
- Sacco a pelo di pelliccia d'orso 5 po (consente sonno ottimale anche in condizioni estreme)
- Tenda in legno e pelle 10 Cei per numero di persone Max 10 (Tiro conoscenza per il primo montaggio, sennò distruzione della stessa)
- Materasso di lana singolo 20 Cei
- Coperte di lana 10 Cei
- Amaca di corda 10 ce
- Sgabello in legno 10 Cei
- telo robusto di juta (3 cb quadri) 50 Cei
- 1 specchio 10 ce
- Asta flessibile per salto da 5 cb 50 Cei
- Pettine d'osso 5 ce
- Rasoio in acciaio 5 Cei
- Forbice 5 Cei
- Pallone di stoffa 5 Cei
- Cesta di vimini da 5 pasti 5 Cei
- Pinza spaccadenti da estrazione 1 po (richiede un tiro forza)
- Saponetta di Castiglia 10 Cei (dura un anno con lavaggi settimanali)
- Telo benedetto per defunti (aiuta la cremazione) 30 Cei
- Vasetto per ceneri o reliquie 15 ce
- cassa da morto in legno 20 Cei
- crocifisso grande 50 Cei
- Fiala di olio di ricino (Causa defecazione) 2 Cei
- Ago da sutura 5 Cei (Tiro abilità per inserire filo sottile, altrimenti passa una clessidra a fallimento)
- Filo sottile da sutura 5 Cei (basta per una ferita da -10 lv, +1 lv al girodi)
- Fiala di bile di drago (disinfettante) 1 po
- Fiala di cianuro (morte immediata) 5 po
- Maschera nasuta 20 Cei
- cannocchiale in legno e vetro (visione sino a 100 cubiti) 10 po
- Sestante 30 ce
- Preservativo rudimentale (denigrato dal nuovo culto) 50 Cei
- Foglia di coca da masticare 1 po (consente di non dormire senza subire penalità max 3 girodi consecutivi, -2 lv ad utilizzo. Se utilizzato dopo 3 girodi lancio Forza, se fallito collasso cardiocircolatorio - 30 Lv)
- Gamba di legno 50 Cei

- Mano di legno 30 Cei
- Occhio di vetro 1 po
- Occhiali da vista (annullano l'occhio miopico) 1 po
- Parrucca (colori vari) 50 Cei
- Bussola 3 Cei
- Sfera per messaggio psionico (occorre scrivere il messaggio su di una pergamena, leggerlo mentalmente con le mani sulla sfera, ed effettuare un tiro riuscito di Con, utilizzabile una volta a girodi) 500 po
- Piramide della lunga conservazione (Portatile, posto per 6 pasti, consente di conservare alimenti freschi senza essicarli o salarli) 30 po

Trasporti ed animalia =

Qualsiasi animale di Rarte, le creature fantastiche sono molto costose. I mezzi di trasporto sono quelli del mercato iniziale e quelli sotto menzionati, e non è possibile aggiungerne nuovi se non con la ricerca, l'applicazione e la costruzione diretta del mezzo. La zattera e la barca piccola contengono modificazioni al mercato iniziale per quanto riguarda il numero dei posti ed il costo, mentre alla nave media (navetta da guerra nel mercato iniziale) viene esclusa la catapulta.

Prodotti con relativo costo:

- Carro piccolo (3 persone + 3 sacchi grandi) 6 po richiede la forza di 1 cavallo
- Carro medio (6 persone + 12 sacchi grandi) 12 po richiede la forza di 2 cavalli
- Carro grande (12 posti + 24 sacchi grandi) 24 po richiede la forza di 4 cavalli
- Carretto appendice Max 3 (richiede 1/2 cubito di catena ed un moschettone, porta 6 sacchi grandi) 6 po richiede la forza aggiuntiva di un cavallo, poi di due sino a tre carrelli. Provare abilità in caso di curva in velocità, in caso fallito ribaltamento del carro appendice.

- Ruota di legno di scorta 50 Cei

- Pony (cavallo nano, richiede 1 pasto di fieno al girodi, velocità 25 km/h=33,30 Kcub/cl, tira solo un carro piccolo, +5% Cdc) 10 po

P.10 A.10 I.10 Ram 13 Cost=30

- Cavallo comune (richiede 1 pasto di fieno al girodi, velocità 35 km/h=46,43 Kcub/cl, buono per il tiro meno per la corsa, +10% Cdc) 8 po

P.13 A.12 I.12 Ram 12 Cost=37

- Cavallo da combattimento (richiede 1 pasto di fieno al girodi, velocità 50 km/h=66,60 Kcub/cl, ottimo nella corsa si arrangia nel tiro, +15% Cdc) 20 Po

P.12 A.15 I.13 Ram 12 Cost=40

Per avere il bonus del Cdc il cavallo dev'essere cavalcato al momento del combattimento, salire a cavallo costa 1 turno di combattimento, mentre slegarlo da un carro è un'operazione troppo lunga e complessa per renderlo disponibile in caso di combattimento.

- Mulo (richiede 1 pasto di fieno al girodi, velocità molto bassa, ottimo per carico da soma in zone inaccessibili, porta 2 persone e 2 sacchi grandi, Cost=30, No bonus Cdc) 4 Po

- Maiale comune Cost=30 (Se ucciso, dopo spellamento e dissanguamento (senò immangiabile), si ottiene 33 pasti di carne fresca (V.Alimentari). Se si possiede una coppia, 20% al mese che si accoppino, generando dopo 6 mesi 1D10 maialini, che cresceranno in tre anni, consistendo in un aumento di 11 p. l'anno. Onnivori, mangiano 2 pasti di cibo al girodi e bevono molto, se non addestrati fuggono alla prima occasione) 2 Po

- Maiale selvatico Cost=35 P.10 A.12 I.13 Ram 10 Attacco 10 Cor.1 (Più piccolo di quello comune, ma non addestrabile, possiede 30 P. di carne fresca molto saporita e mangia solo 1 pasto di cibo al girodi. Usato per esercitazioni di caccia, attacca se ferito con le zanne acuminate) 3 Po

- Maiale da combattimento addestrato (La carne diviene immangiabile, attacca a comando od a ferita, lanciandosi con tutta la sua mole contro il nemico, solitamente corazzata da una barda acuminata) Cost=38 P.11 A.13 I.14 Ram 12 Attacco 10, 24 Po

- Barda acuminata per maiale da combattimento (addestrato, sennò non cammina) 1po
Ottiene Att.15, Cor.1
- Gallo da combattimento (solo per gare, solitamente sotto scommessa) P.3 A.3 I.2
Danno 1D4 Cost.10 Ram 2, 5Po
- Rostri per artigli di gallo da combattimento (non sempre consentiti) +2 danno 50Cei
- Gallina (Necessita di 1/2 pasto al girodi, contiene 2 pasti e produce 1/2 pasto di uova al girodi) 1Po
- Gallo di Laitia (Necessita di 1/2 pasto al girodi, immangiabile, solo per riproduzione) 1Po
- Racchino (Il tacchino di Laitia, Necessita di 1/2 pasto al girodi, contiene 4 pasti, produce uova immangiabili) 50Cei
Riproduzione pollame: Un uovo equivale a 1/2 pasto, se tenuto al caldo si schiude dopo 1 mese 1D2 sesso, diventa pollo adulto dopo 1 anno)
- Cane piccolo (solitamente usato dai circensi, consuma 1/2 pasto al girodi) P.5 A.7 I.10
Cost.22 Att.5 Ram 10 1Po
- Cane medio (Il più diffuso, adatto alla caccia, consuma 1 pasto al girodi) P.7 A.10 I.10
Cost.27 Att.10 Ram 10 2Po
- Cane grande (Ottimo per la difesa e la guardia, consuma 2 pasti al girodi) P.10 A.12
I.12 Cost.34 Ram.12 Att.15 Ram 12 Cor-1 3Po
- Falcone ammaestrato (Per caccia e difesa, si nutre da solo) P.7 A.13 I.10 Cost.30 Ram
10 Attacco 5 5Po
- Rostri per artigli di falcone (aggiungono +2 ai danni) 50 Cei
- Coniglio gigante di Laitia (Grande quanto un cane di media taglia, socievole e pacifico, mangia 1P. fieno al girodi e rosicchia tutto quello gli capita a tiro, contiene 10 pasti, se si possiede una coppia si accoppiano spesso durante il girodi, nascono 1D6+2 conigli al mese e diventano adulti dopo un anno) 2 Po
- Scimmietta ammaestrata (Molto intelligente ed agile, usa un linguaggio elementare fatto di gesti ed è molto usata per lo spionaggio) P.10 A.15 I.12 Cost=37 Att.5 Ram 15 5Po
- Drago ammaestrato terrestre (Dalla morfologia di un tirannosauro, un velocissimo mezzo di trasporto e da guerra, necessita di imbragatura apposita che consente un controllo completo, porta 3 persone e 3 sacchi grandi, divora 4 pasti di carne al girodi, Vel 60Km/h=78Kcub/cl, aggiunge 20% al Cdc del conducente) 500Po
P.20 A.15 I.14 Ram.15 Cost.60 Cdc 65% Corazza -5 Danno: Artigli 4D6+2
Morso 30
Fuoco 5+1 (cumulabile)
- Drago ammaestrato volante (Il classico drago volante, molto lento a terra, necessita di imbragatura apposita che consente un controllo completo, porta 3 persone e 3 sacchi grandi, divora 4 pasti di carne al girodi, Vel 100Km/h=120Kcub/cl, aggiunge 25% al Cdc del conducente) 1000Po
P.20 A.15 I.15 Ram.15 Cost.60 Cdc 70% Corazza -5 Danno: Artigli 4D6+2
Morso 30
Fuoco 5+1 (cumulabile)
- zattera Danno=100 Cor=5 (a vela o remi) Max 30 km/h=42 Kcub/cl posto= 2 persone + 3 sacchi grandi 18 Po
- Barca piccola Danno=100 Cor=5 (a vela o remi) Max 60 Km/h=78 Kcub/cl posto= 3 persone + 6 sacchi grandi 37 Po
- Nave media Danno=500 Cor=20 Vel.su mare Max 50 Km/h=66,6 Kcub/cl (a vela o remi) posto=30 persone+capitano+zattera di salvataggio+40 sacchi grandi 370 Po
- Galeone Danno=1500 Cor=60 Vel.su mare Max 50 Km/h=66,6 Kcub/cl (a vela o remi) posto=100 persone+capitano+barca piccola+100 sacchi grandi 1300 po

- Aumenti del Cdc:

Il cavallo comune aumenta del 10% il Cdc, il cavallo da combattimento del 15%, la biga romana ed i draghi terrestri aumentano del 20%, ed i draghi volanti del 25%, per le altre creature è variabile.

Armeria: Le armi sono quelle del mercato iniziale e quelle sotto menzionate, non è possibile aggiungerne nuove se non con la ricerca, l'applicazione e la costruzione diretta.

- Lancia da torneo (Minimo Forza 15, utilizzabile solo a cavallo e per il primo colpo)

Danno 5D6 Provare Abilità e Forza 5po

- Barda per cavallo (Rallenta notevolmente) Cor-2 per l'animale 7 po

- Mazza di legno duro 1D6+3 10% 50Cei

- Mazzafrusto 2D6 10% Tirare abilità al primo colpo sennò autolesione, permette di colpire dietro uno scudo eliminandone il valore di corazza

- Ascia bipenne 3D6 20% 2Po

- Elmo con pennacchio (evita il raddoppio del danno da fallimento critico) 70 cei

- Parastinchi metallici (Compresi nell'armatura pesante, evitano l'autolesione da fallimento critico) 1 po

- Pietra esplosiva (Utilizzata per essere rilasciata in volo, provoca danni ingenti esplodendo dopo un urto violento) G.1 4D6+2 per un raggio di 50 cb. 10 po

Armi d'assalto (strumenti per assedi o combattimenti di massa):

- Ariete (Min.3 persone e due cavalli per il traino, utilizzato per sfondare porte, danno=la somma della forza degli utilizzatori, provare Forza sennò autolesione per schiacciamento, uso pronto ogni mezza clessidra) Danno=somma delle forze 6Po

- Catapulta (Min. 3 persone e due cavalli per il traino, utilizzata per sfondare mura, uso pronto ogni mezza clessidra di preparazione) danno = 1D100+100 (da distribuirsi in caso di gruppo localizzato in un diametro di 3 cb) G.3 Tirare conoscenza sennò inceppamento o cambio direzione 50Po

- Rostro per nave media 30 po (Utilizzato per speronamenti, prima dell'arrembaggio)

Danno=100 Tentare ab e con altrimenti cambio direzione o incagliamento

- Rostro per galeone 100 po (Utilizzato per speronamenti, prima dell'arrembaggio)

Danno=500 Tentare ab e con altrimenti cambio direzione o incagliamento

- Cannone a molla G=sino a 1000 cb (Utilizzabile anche su nave, prende il posto di 3 persone e ne richiede 3 per il funzionamento e due cavalli per il traino, tiro della conoscenza per colpire bersaglio) danno=1D10x100 1000po

- Palle per cannone (di ferro) 10 po l'una

- Istruzioni per la cavalcatura di un drago volante:

Velocità di 133 Kcub/cl.(una regione a cl)

Capienza 3 posti e 3 sacchi grandi

4 Pasti ed 1 L. acqua a girodi, se muggisce ha fame o sete

Necessita di imbragatura, all'inizio tiro Abilità per un pericoloso primo volo, poi automatico

Ha un ottimo senso di orientamento: con una manovra speciale (fischiando e muovendo le redini) si dirige al punto dell'ultimo pasto, ovunque esso sia

- Mezzi di contenimento ed ingombro:

I recipienti di qualsiasi tipo (sacchi, carri, ecc.) contengono un certo numero di caselle di vuoto da riempire, ogni oggetto con il suo volume, riempie le caselle di vuoto a seconda del suo ingombro.

Per i carichi maggiori si usa la misura standard del sacco grande che può contenere sino a 35 caselle di vuoto. Una persona di corporatura robusta può portare al massimo due sacchi grande ed uno zaino pieni, ma rallentando notevolmente la sua velocità e con grande fatica. I mezzi di contenimento sono i seguenti:

Sacco a spalla (4 caselle di vuoto)

Zainetto (6 caselle di vuoto)

Zaino (10 caselle di vuoto)

Sacco grande (35 caselle di vuoto) Misura standard

Carro piccolo (3 posti persona + 3 sacchi grandi)

Carro medio (6 posti persona + 12 sacchi grandi)

Carro grande (12 posti persona + 24 sacchi grandi)

Un posto persona può essere sostituito da un sacco grande, mentre un posto per il sacco renderà scomodo e disagiata la sostituzione con una persona.

- Immobiliare:

Nei comuni le compravendite immobiliari sono affidate al mezzano, grande conoscitore dei luoghi e degli abitanti, che poi ricava una percentuale dell'1% sugli immobili venduti, assicurando anche i cambiamenti catastrali obbligatori, pena l'ammenda di 100 po. e la restituzione della percentuale. Le modifiche vengono anche controllate dai messi comunali, che amministrano il catasto comunale. Ogni transazione immobiliare richiede un contratto scritto notificato dal notaio comunale, che rilascia i documenti per le modifiche catastrali, al costo di ogni immobile si deve quindi aggiungere +5 Po per spese notarili.

Immobili e costo:

Edifici residenziali=

Terratetto di 100 CubQuadri in zona disabitata 450 Po

in villaggio 500 Po

in grande città 600-1000 Po

+1 piano di 100 CubQuadri 400po

con terreno recintato da palizzata: 1 po ogni 100 cub di terreno in villaggio

20 po ogni 100 cub di terreno in città

recintato da mura a secco alte 3 cub: 400 po ogni 100 cub di terreno in villaggio

520 po ogni 100 cub di terreno in città

+16 po ogni 100 cub di terreno se muro a calce

Se anziché terratetto è una villetta a schiera -33% di spese di costruzione.

Se un terreno di 100 cubquadri viene coltivato ad orto per una clessidra al girodi, frutterà 5 pasti di vegetali al mese.

Rocca di 1000 cubQuadri con fortificazioni (mura più alte e spesse con torrette) in zona disabitata 5000 po (Giardino interno di 100 cubquadri incluso)

in villaggio 5500 Po in villaggio

in città dai 6000 ai 10000 po

+1 piano di 1000 CubQuadri 4000po

Con un ha di terreno circostante recintato da palizzata 100 po in zona disabitata

2000 po in città

Con un ha di terreno circostante recintato da mura a secco alte 3 cub 4000 po in zona disabitata

6000 po in città

+160 po se muro a calce

Mobilio di legno in arte povera 10 po ogni 100 cubQ

Mobilio lussuoso 100 po ogni 100 cubQ

Impianto di casa colonica con 5 servi della gleba ad ha (Lavora Max 5 ha e produce 400 Pasti o 100 Kg/Legno ad ha) 2000 Po

Grandi Opere=

Acquedotto ad archi per trasportare acqua deve cominciare da un quadrato che ne disponga (Es.Un lago) = 10000 po a Kcub (lato di un quadrato di mappa) materiale incluso

Bonifica di palude (rende il terreno paludoso, arabile ma con 1/2 produzione, non può essere irrigato) Bonificare un ha costa un anno di lavoro, con un sapiente e 5 artigiani= 200 po ad ha
Irrigazione (Fertilizza il terreno ma deve avere un acquedotto o presenza d'acqua vicina, es.un lago) raddoppia la produzione. Irrigare un ha costa un anno di lavoro, con un sapiente e 5 artigiani= 200 po ad ha

Strada (Consente orientamento e velocità negli spostamenti) Costruire una strada in pietra costa un anno di lavoro, con un sapiente e 5 artigiani= 1000 po a Kcub materiale incluso

Ponte in pietra (Consente l'attraversamento di un fiume, lago o di un precipizio) Costruire un ponte costa un anno di lavoro, con un sapiente e 5 artigiani= 10000 po a Kcub materiale incluso

Porto d'attracco su costa marina (Occorre il permesso comunale, consente costruzione e riparazione navi) 10000 po per un galeone + 500 po ogni posto galeone aggiuntivo materiale incluso

Terreni puri ad ha (Un quadrato di mappa è composto da 100 ha) costo e tipologia, sono da considerarsi disabitati (escluso la 22) =

1. Roccioso di Montagna 20 po
Con caverne 30 Po
Con strada attraversante 40 po
Con strada e passo strategico 100 po (Può dare il diritto di chiedere pedaggio, se si possiede la strada che vi porta può dare diritto di passaggio)
2. Pianura 100 po
Con acquedotto ad archi passante 200 po
Con strada attraversante 120 po (se posseduta interamente può dare il diritto di chiedere pedaggio)
3. Deserto 10 po
Con oasi (come irrigazione ma x3 raccolto) 400 Po
4. Archeologici con Rovine (Solitamente demaniali) 8000 Po
5. Boschivo 50 po
6. Foresta o giungla 40 po (Più difficile da sfruttare del boschivo)
7. Coltivato 120 po
Con irrigazione 320 po
8. Porzione acquatica di lago 30 po; Lago completo (100 ha od oltre) +50% del totale (Praticamente inutile se non si possiede tutto il lago, poichè impossibile stabilirne i confini. Può dotare del diritto di pesca sullo stesso)
9. Palude 20 po
10. Magico (Solitamente nebbioso) 10po
11. Miniera (Quadrato di mappa con cava già avviata) variabile a seconda della quantità, del tipo di materiale e del tipo di terreno
12. Riserva di caccia (Zona ricca di selvaggina, solitamente recintato, può dotare del diritto di caccia sullo stesso) 100 po
13. Isolotto (In lago od in mare, molto ricercato per la vicinanza alle acque e l'inaccessibilità) 150 po
14. Porzione acquatica di fiume (Praticamente inutile se non si possiede tutto il fiume, poichè impossibile stabilirne i confini. Può dotare del diritto di pesca sullo stesso) 20 po
Fiume completo x100 ogni Kcub di lunghezza+30%
Con cascata (Utile per molini) +50% a cascata
Con rocce sporgenti (Rende impossibile la navigazione) +30%
Con ponte in pietra (Può dotare del diritto di passo, se posseduto interamente del diritto di chiedere pedaggio) +100 po a cub
15. Brughiera 5po
16. Ghiacciaio 1po
17. Porzione di vuoto di strapiombo (Solitamente una truffa) 1po

18. Con locanda famosa 600 po

19. Hic Sunt Draco (Parco protetto comunale con creature fantastiche e spesso draghi, zona pericolosa; può dotare del diritto di caccia sullo stesso) 200po

20. Con rocca e feudo (Costo di una rocca + ha terreno pianeggiante con mura + diritti feudali su terreno + casa colonica e 5 servi della gleba inclusi) 12000 po

Con castello (considerato rocca a tre piani con torri) e feudo 25000 po

21. Porzione acquatica d'alto mare (Praticamente inutile, poichè impossibile stabilirne i confini. Può dotare del diritto di pesca sullo stesso) 10Po

Porzione acquatica di mare sottocosta (per allevamento molluschi o pesci, recintato con reti e boe di legno) 30 Po

Costa marina sabbiosa 10 po (può dare diritto di pesca in una zona protetta)

Con porto d'attracco (Costruzione e riparazione navi, occorre permesso comunale) da un galeone 10000 po + 500 po ogni posto galeone aggiuntivo

Con barriera corallina (Per sfruttamento corallo o perle) 200 Po

22. Con Villaggio (Casupole o capanne di fango e paglia o materiali arrangiati, con razza variabile e protetta, solitamente demaniale) 6000po ogni 5 abitanti

23. Collinare (adatto alla coltivazione ma di difficile irrigazione) 100 Po

Con Pascolo (Terreno pianeggiante particolarmente adatto all'allevamento, grazie alle piante spontanee gli animali si nutrono autonomamente, contiene 100 animali ad ha) 2500 po

- Identità politica dei comuni:

I comuni od i territori più o meno vasti possono essere (1d.4) =

1. Liberi Comuni, governati da podestà.

2. Liberi feudi, governati da signori.

Solitamente proprietà dei paladini che li difendono a spada tratta, stessa nomenclatura degli imperiali ma preceduto da libero, es. libero barone. Non possono espandersi oltre il ducato senza chiedere vassallaggio od attirare le ire dell'imperatore.

3. Imperiali, governati da vassalli dell'imperatore, in ordine di grandezza:

1. Baronato = piccolo territorio (1 comune)

2. Contea = medio territorio (2-10 comuni)

3. Ducato = grande territorio (provincia)

4. Principato o regno = molto grande (regione)

5. Impero= immenso come Laitia, governato dallo stesso imperatore.

4. Papali, governati da vescovi (hanno indirizzo ascetico mistico e sono governate da monaci, un esempio è Stiao in Zolia (Ostia) città papale semi-sotterranea).

- Urbanistica del comune ideale:

Ogni comune ha una storia, un suo governo ed una sua economia, dalla sua urbanistica si può risalire alla condizione attuale. Ogni centro comunale è quasi sempre cinto da mura (che si riducono ad una robusta palizzata in caso di villaggi) solitamente posto su un'altura rispetto al territorio circostante. Si tira il Tdf del viandante per vedere la presenza o l'assenza di un elemento urbanistico, nelle grandi città non è richiesto poichè ci sono tutti, mentre nella città di media dimensione si ha un +2 e nei piccoli villaggi un -2. Gli elementi urbanistici sono i seguenti:

1. Armeria

2. Alimentari

3. Mesticheria

4. Oreficeria (il prezzo di un locco è raddoppiato, li acquista per 1/2 prezzo)

5. Allevamento bestie e mezzi di trasporto

6. Addestratore bestie e raddomante (cacciatore, l'addestramento di una bestia

costa 50 ce e dura 2 mesi. La ricerca dell'acqua e la consulenza sui terreni costa 1 po)

7. Mezzano (solitamente mercante che si occupa delle transazioni immobiliari, affitto o vendita)

8. Banco dello strozzino (concede prestiti ed offre investimenti)

9. Locanda, vi si offrono i seguenti servizi con relativi costi:

- 1 pasto semplice 2 ceì

- Vino a volontà 5 ceì

- Pasto abbondante e vino 10 ceì

- Alloggio per una notte in stanza comune 2 ceì a persona

- Stanza singola (più sicura, max 3 persone) 10 ceì a notte

- Bacheca pubblica dove si incrociano annunci di ricerca avventurieri e immobiliari

- Salone per il gioco d'azzardo con i dadi

- Musica, balli e canti serali (non oltre la 14esima clessidra)

10. Biblioteca (gratuita, pubblica e di libero accesso. Vi è possibile l'allenamento alla conoscenza)

11. Chiesa, cimitero ed orfanotrofio (legati al nuovo culto, altrimenti diffusa la cremazione e l'adozione)

12. Palestra (costa 40 ceì al mese, vi si allena alla forza ed all'abilità con maestro d'armi)

13. Schiavista (tirare il Tdf-2 per vedere se è disponibile uno/a schiavo/a)

14. Erboristeria (vi risiede un predicatore per le guarigioni ed un alchimista per la produzione di pozioni)

15. Collegio (con educatore, vengono qui affidati i bambini a 6 anni per cambiare la loro classe e vi escono ad anni 18, sono permesse le visite parentali ma non l'uscita dei collegianti. Costo 40 po annui)

16. Draconiano (Utilizzato per tener lontani draghi e creature fantastiche dalla cittadinanza, un suo intervento costa 10 po)

17. Colosseo (Solo in città medio-grandi)

18. Corporazioni di arti e mestieri (Il sindacato di Laitia, pragmatico ed efficiente)

19. Università (Tirare il Tdf-10)

Elementi sempre presenti (Non è richiesto lancio del Tdf):

Palazzo del Podestà (Vi risiede il potere e l'amministrazione cittadina. E' adiacente al palazzo delle guardie)

Palazzo delle guardie (Con prigionie, tribunale e banco comunale) con un numero di guardie di 1D100 +10 in Villaggio, +100 in città e +1000 in grande città

Trasporto pubblico

Piazza principale con Fontana pubblica (Vi dipartono i cartelli e le strade per gli altri elementi urbanistici)

Porta con cancello o ponte levatoio (entrata od uscita, solitamente libera se comune di nascita)

Porto se città marittima (Costruzione e riparazione navi)

Messaggeria

- Bacheca in locanda:

In presenza di locanda nel comune, è il punto di riferimento per annunci immobiliari, di avventura, di lavoro ecc. L'oste si riserva la facoltà di eliminare gli annunci amorali od offensivi e non risponde della loro veridicità. I pezzetti di pergamena vengono affissi con chiodi senza valore su un supporto di legno o sughero. Il numero degli annunci varia a seconda della grandezza della città e dal flusso di viandanti. Negli annunci avventura c'è solitamente il livello di difficoltà, il termine di scadenza (anche indefinito) e la ricompensa spettante.

Gioco a dadi in locanda:

E' un gioco d'azzardo a tutti gli effetti, tollerato e frequentato. Vengono utilizzati tre dadi e prima di ogni lancio si può effettuare una scommessa di massimo 5 po in un villaggio, 20 po in città e 200 po in una grande città. Questi valori massimi sono stabiliti per legge e chiunque accetta giocate superiori viene condannato per scommessa clandestina, con un anno di prigione e la requisizione dei beni. Per scommettere si deve mettere la puntata su un tavolo apposito composto da sei numeri, scegliendo il proprio numero. Una volta tirati i dadi se il numero è uscito una volta si recupera la somma scommessa più il 10%, se esce due volte si vince la somma triplicata, se esce su tutti e tre di dadi si vince la somma decuplicata, il pagamento è immediato.

- **Ufficio Avventure:** Si trova nei capoluogo di regione, ed è un valido aiuto per chi cerca di incasinarsi la vita. Vi si raccolgono annunci di avventura d'ogni tipo e luogo.

- Trasporto pubblico:

Vi sono i seguenti mezzi di trasporto per muoversi da un comune all'altro (se possibile), solitamente dipartono ogni mattina dalla piazza principale:

- Viaggio con carrozza a cavallo ogni girodi al costo di 1 po a Kcub di viaggio a persona con un sacco grande
- Viaggio rapido con drago terrestre al costo di 2 po a Kcub di viaggio a persona e con due sacchi grandi
- Viaggio aereo (molto rapido) con drago volante al costo di 5 po a Kcub a persona e con due sacchi grandi
- Viaggio con carro grande per trasporto merci 1 po a Kcub a persona compreso 6 sacchi grandi + 10 ce per ogni ulteriore sacco per un massimo di 35 sacchi grandi + 1 po ogni ulteriore persona che toglierà un posto sacco
- Viaggio marittimo con nave media o galeone (se presente porto) 1 po a persona ogni 500 Kcub + 50 ce ogni sacco grande
- Viaggio con muli (per destinazioni impervie) 2 po a Kcub di viaggio a persona con un sacco grande

- Messaggeria:

E' il servizio postale di Laitia, funziona con l'acquisto di francobolli dal costo variabile da applicare alle buste o pacchi indicanti indirizzo e comune, da consegnare in messaggeria per la spedizione il girodi successivo. I mezzi di spedizione sono i seguenti:

- Francobollo per messaggero a cavallo Vel= 2 Kcub a girodi 1Ce
- Francobollo per posta aerea con draghi volanti (Adatto per spedizioni urgenti) Vel= 1 regione a girodi 1 Po
- Teledramma comunale= Messaggio psionico immediato alla persona interessata (Richiede una clessidra di seduta con mago postale, che poggerà le mani sul mittente, il quale deve concentrarsi sulla persona destinataria pena disguidi) 1 Po
- Bollo ufficiale per pergamene= Occorre per presentare domande su pergamena al comune 1 Po

- Porto e permesso di costruzione:

Quando una città è costiera detiene un porto per la costruzione e la riparazione delle navi, nonché la loro compravendita. L'attracco può essere più o meno consentito, gratuito o a pagamento. Nel comune di nascita (se marittimo) si possono attraccare e mantenere navi gratuitamente, sino ad un massimo di 6 galeoni. Il permesso comunale per un porto privato sulla costa viene facilmente rilasciato nei comuni il cui centro abitato non si affaccia sul mare, mentre è di difficile rilascio, costoso e solo per traffico leggero, per i comuni costieri.

- Colosseo:

Un'arena in cui una volta a girodi si può assistere o partecipare liberamente ad uno dei seguenti giochi (1D8):

1. Torneo di braccio di ferro, chi vuol partecipare deve pagare 1po per l'iscrizione poi si tira 1D8 per vedere il numero totale dei partecipanti avversari. Chi vince ritira tutti i po delle iscrizioni. Chi fallisce il tiro forza viene eliminato (Strappo muscolare -2 lv), chi ha una differenza maggiore tra il tiro ed il suo punteggio vince, in caso di parità si ripete. In caso di fallimento critico si ha uno stiramento, -10lv e -3 ab per impedimento a muoverlo per un mese, si potrà utilizzare una sola arma.

2. Gara di tiro con l'arco, come sopra ma si prova l'abilità per colpire il bersaglio. In caso di fallimento critico rimbalzerà colpendo il lanciatore e causandogli danno.

3. Quizzone medievale, come sopra ma si tira la conoscenza per rispondere alle domande di cultura generale. In caso di fallimento critico si dice un'eresia immorale, considerata come reato lieve.

4. Ruota della balestra, come sopra ma si tenta tiro del fato. Funziona passandosi una balestra caricata con dardi a salve e sparandosi nei glutei, quando uno fallisce il TdF gli toccherà un vero dardo che gli causerà 3D6 danni e l'eliminazione. In caso di fallimento critico la balestra cade ed infilza una parte vitale raddoppiando il danno.

5. Giuoco dell'oca: questo gioco è molto particolare, di natura illusoria e magica. Non necessita di scommessa in quanto la vincita è fissata a 2po. Viene rilasciata un'oca al centro di un quadrato di 3x3 recintato, in ognuno di questi quadrati viene simulato un tipo di terreno recintato (V. quadrati di mappa) del tutto realistico, in cui il giocatore dovrà passare cercando di catturare l'oca fuggente (tirando l'abilità per acciuffarla). Vi si possono trovare sino ad 1D4 avversari, chi prende prima l'oca la deve portar fuori per vincere, poi vengono a prelevare i rimanenti. Il tempo massimo è di un girodi, poi vengono prelevati e il quadrato smantellato.

6. Giostra con lancia da torneo: Bisogna avere minimo Forza 15 per partecipare, si deve possedere un cavallo ed una armatura, poi con l'iscrizione di 2po ci viene consegnata una lancia da torneo da restituire a fine gara. Possono parteciparvi 1D8 cavalieri. Partendo al galoppo di deve tirare forza, abilità, conoscenza e tdf per disarcionare l'avversario, causandogli 5D6 di danno (se muore non ci sono conseguenze, è un duello volontario ad armi pari). Se tra i tiri capita un fallimento critico, si cade da soli tra le risate e si perde -5Lv. Se entrambi riescono nel disarcionamento finiscono danneggiati ed a terra e vengono eliminati, se non riescono possono tentare continuamente ripetendo il giro. In caso di vittoria si prende il totale dei po scommessi, nonché si verrà baciati da una bella fanciulla nobile (con cui si può tentare il corteggiamento). Se non vince nessuno i po vanno alla tesoreria comunale.

7. Combattimento al primo colpo: 1D8 partecipanti, con le proprie armi perde chi prende il primo colpo (se muore non ci sono conseguenze poiché si dichiara di essere in ottima forma fisica, sono vietate armi magiche e con danno superiore a 3D6+2), 1po per l'iscrizione.

8. Bestiario: 1D6 partecipanti, vengono pagati subito 2 po a ciascun partecipante, che verranno gettati in un'arena con creatura feroce (casuale) in numero uguale a quello dei partecipanti.

- Università:

Sono piuttosto rare ma molto famose, e consentono di acquisire una doppia casta, diventando così un incrocio (anche magicamente) chiamato "laureato". Esistono maghi-guardiani, evocatori-nani, mistici-draconiani, ecc. ma non si può acquisire più di due caste. Il "laureato" possiederà il livello di consapevolezza del momento della trasformazione, ma avrà metà abilità di entrambe le caste, l'inibizione più limitativa, e manterrà le proprie caratteristiche. Riceverà inoltre entrambe le dotazioni, ma metà eredità. Il corso dura un anno e dev'essere ininterrotto. Costa 1000 po a persona. Sono esclusi dai corsi gli erranti, e non è possibile assumere la casta dei personaggi extra-rartiani.

- Protezione comunale all'incantesimo "Fermati o' tempo":

Ogni comune è dotato, nel palazzo del podestà, del manufatto "anti fermati o'tempo", che consiste in un pentolone sul cui fondo vi è un diamante giallo paglierino. Questo manufatto costa 2000 po ed ha un raggio di influenza di 100 ha (un intera città). Esso viene acquisito anche da ricchi bottegai, comandanti e pubblici funzionari in servizio, questo rende ancora più diffuso il suo effetto. Il manufatto non permette nel suo raggio ai maghi di lanciare l'incantesimo "Fermati o' tempo", al fine della pubblica sicurezza. Può creare il manufatto "Anti fermati o'tempo" un alchimista, dopo aver ricevuto la formula attraverso la runa "Gemma" che viene data in dotazione al VI liv. La formula prevede di bollire un pentolone pieno d'acqua, a cui viene aggiunto 1 p.sale ed 1 p. di pepe, una fiala di umor acqueo di drago e 1000 po in modo lento e continuo per tre clessidre, pronunciando "o tempora o mores" ogni clessidra sputando poi al suo interno. Quando l'acqua sarà del tutto evaporata rimarrà sul fondo del pentolone una goccia giallognola, appiccicosa. Quindi si prenderà un diamante da 10 locchi consacrato in una chiesa a mezzanotte, e lo si poggerà pressandolo sulla goccia, in tal modo incollandolo al fondo del pentolone. Il diamante incollato acquisirà un colore giallo paglierino e diverrà la gemma "anti fermati o'tempo". Per annullare il manufatto e recuperare il diamante che tornerà incolore, si potrà staccare orinandoci sopra, ma solo dopo un anno dalla creazione, altrimenti si potrà annullare solo con la distruzione.

- Diritto di Laitia:

Su Laitia vi sono mille occhi e mille orecchie, e legge è severa. Commettendo azioni illegali, immorali o crudeli, oltre alla perdita di consapevolezza, si può essere incarcerati da una guardia del Soil se presi in flagranza, ma anche ricercati poichè, per testimonianze esterne o da indizi lasciati, magari inconsapevolmente, si viene successivamente ricercati. Per vedere se siamo ricercati si deve tentare annualmente il tdf, se fallisce un gruppo di 1D6 guardiani dell'equilibrio del IV liv, appartenenti al Soil, su cavalli da combattimento, armati di spadone a due mani, balestra ed armatura pesante con elmo, verrà a prelevarvi ovunque siate, spinti da un indizio o da un informazione. Se passano 20 anni dal reato, questo cade in prescrizione, e non si viene più ricercati nè condannati. La prassi indica di chiamare l'imputato ad alta voce dopo aver fatto squillare una tromba, se esso non si consegna dev'essere attaccato, sino alla resa volontaria, allo svenimento, o alla morte (quest'ultima cercheranno fortemente di evitarla prima del processo, per non cadere anch'essi in sanzioni). Una volta arrestati si viene messi in catene e portati in tribunale, ove un giudice ascolterà l'accusa e la vostra versione dei fatti, avranno sicuramente qualche indizio e verrete condannati. I beni personali vengono presi in custodia sino al termine della pena, tranne la tunica ed i calzari. In caso di morte passano di proprietà comunale e vengono talvolta rivenduti all'asta comunale (v.asta pubblica).

Le fasi successive sono le seguenti:

A.Fase della punizione rieducativa:

1D20 frustate da 1D3 danno l'una

Se il condannato sopravvive si passa alla:

B.Fase della prigionia meditativa:

Prigionia di 1D100 anni (+5 per omicidio, +3 per stupro, +3 per furto se non si restituisce la refurtiva)

Durante la prigionia non si recupera lv, nè con il sonno nè con la consumazione.

Se siamo ancora vivi si tenta il tdf, se fallisce si passa alla:

C.Fase della purificazione dell'anima (1D6):

1. Rogo (morte)

2. Lavori forzati per 1D20 anni

3. Tortura 1D20 danno

4. Sequestro di ogni bene mobile ed immobile (rimane solo tunica leggera e calzari)

5. Taglio mano o piede (-1/2 lv; se mano -3 For -3 abilità permanenti si può usare una sola arma, se piede serve una stampella di appoggio sennò si rimane a terra; se si perde entrambe le mani non si può più utilizzare alcunchè, se entrambi i piedi è impedita la deambulazione)
6. Cella di isolamento nei sotterranei per 1D20 anni (-3 conoscenza permanente -1D20 lv permanente)

Reati lievi:

Per i reati lievi come disturbo alla quiete pubblica, rissa, bestemmia (anche contro l'imperatore, nonché il guardiano della porta), ecc. il procedimento è diverso. Senza processo si passa una notte in cella, si subisce 1D6 frustate da 1D3 danno ciascuna, e si viene multati di 1D20 po. Se non si paga la multa vengono presi in pegno tutti gli oggetti posseduti (mobili ed immobili, tranne tunica leggera) sino al saldo.

- Asta pubblica:

Vengono venduti i beni derivanti da confisca per tasse, cambiali non pagate o morte in carcere. Si svolge i primi dell'anno nella tesoreria comunale se vi sono beni requisiti disponibili (Se presenti nel centro abitato gestito da buon governo si può tirare il tdf annuo per vedere i bandi affissi e sentire l'avviso del trombettiere, 1D20 numero dei beni anche immobiliari, di tipologia casuale). I beni vengono valutati solitamente la metà del prezzo di mercato e venduti al miglior offerente partendo da una base d'asta con un rilancio minimo. Per partecipare all'asta si paga 1 po di anticipo che vengono restituiti se l'offerta non viene aggiudicata, o detratti dal prezzo finale dell'oggetto qualora aggiudicato. Gli oggetti non aggiudicati divengono di proprietà comunale, che ne potrà disporre a piacimento.

- Perdita di consapevolezza:

Chi compie azioni disdicevoli od immorali, fuori dal proprio background (es. furto per i non ladri) perde consapevolezza in misura di -20 per un infanticidio, -10 per un omicidio (non per legittima difesa), -5 per un furto e -3 per uno stupro. Non si può scendere sotto il minimo del livello di consapevolezza raggiunto. La perdita non riguarda i provvedimenti penali, i quali verranno emanati in seguito se previsto. L'unica casta che non perde consapevolezza è quella dei fattucchieri, in nessuna situazione.

- Associazioni a delinquere:

Su Laitia esistono delle associazioni di avventurieri senza scrupoli chiamate Fiamme, che si dividono in fiamme minori e fiamme maggiori.

Fiamma minore:

Si può formare con un minimo di 3 persone che si associano per formare una banda criminale. Per creare l'associazione basta un patto di sangue celebrato la notte del I del mese, per scioglierla basterà fare un bagno tutti assieme in una vasca di latte con achillea macerata, nell'ultimo girodi del mese per sei clessidre. In una fiamma minore, la perdita di consapevolezza per un reato od un azione immorale di ciascun componente viene divisa per il numero dei componenti, e basta che sia punito solo uno di essi perchè siano assolti tutti gli altri. Le fiamme maggiori contrastano però l'insorgere delle minori, in quanto ritenute pericolose e dannose. Gli associanti dovranno tentare ogni quattro mesi il tdf medio del gruppo, se falliscono verranno scoperti ed assaliti da 1d6 scagnozzi fiammosi a cavallo, armati di scimitarra e scudo di legno.

Fiamma maggiore:

Esistono otto fiamme maggiori in Laitia, potenti, antiche ed oscure. Per contattarle bisogna andare nel capoluogo di regione ove opera maggiormente l'associazione. Al canto del gallo nella piazza principale del paese, passerà vicino alla fontana uno scagnozzo fischiante con in mano un bastone

con il simbolo dell'associazione. Se lo pagate 20 po vi accompagnerà dal superiore chiamato "Capoccia", che ne vorrà altri 100 per ricevervi. Quindi se vorrete entrare nell'associazione farete un patto di sangue con lo stesso, che vi legherà indissolubilmente con la fiamma. Qualora dovreste tradirla o lasciarla, tentare il tdf annuo, se fallisce 1D20 scagnozzi a cavallo, con scimitarra e scudo di legno, verranno mandati per eliminarvi. Ogni fiamma maggiore permette di esercitare un particolare tipo di reato senza perdere consapevolezza e con il rischio minimo solo dell'1% annuo di essere ricercati dalle guardie. Ogni fiamma maggiore possiede però una ferrea e particolare disciplina, un voto proprio da seguire, pena l'espulsione o l'eliminazione fisica. Ogni anno dev'essere reso almeno un servizio al "capoccia" (vendette, punizioni, missioni, ecc.). Gli attriti tra le fiamme maggiori sono rari poichè operano in settori diversi, ma vi possono essere intrighi interni e lotte di potere. In Laitia i fiammosi vengono molto temuti e rispettati.

Tipo di fiamma, reato e disciplina specifica:

1. Tana sgradena – Rapimento - Accudire pecorella personale e un cane di grande taglia, portare pastorale d'oro (costo 10 po)
2. Cutieddu Ilcisiano – Omicidio - Digiuno un girodi ogni due, castità, autopunizione con 1D20 frustate ogni I del mese
3. Florentia regna – Stupro - Allenarsi alla forza, indossare solo sospensorio (V.mercatone)
4. Mano Gulpiana – Furto - Fare beneficenza 1D20 po al mese (se non posseduti vendere tutto anche immobili), meditazione per 1 clessidra al girodi, possedere un cane di piccola taglia
5. Furia Bralacese - Rapine (con o senza omicidio) - Indossano solo clava e pelliccia d'orso, devono farsi estrarre tutti i denti (-5lv a dente) e rimanere sdentati (consentito bere solo liquidi), darsi fuoco il I ed il decimo girodi del mese causandosi 5 di danno +1 a clessidra sino allo spegnimento
6. Singolar Tempione – infanticidio - vestire con abiti femminili, castrazione (non è più possibile la fecondazione o la gravidanza e -20lv)
7. Terrore Mureno (sede ignota) – cannibalismo (con o senza omicidio) - Dormire di giorno e vivere di notte, farsi limare ed appuntire gli incisivi (-10lv) e bere solo sangue
8. Edonismo Zoliano - Reati lievi - Cantare continuamente a squarciagola e combattere a mani nude

- Dichiarazione ufficiale di guerra:

Un podestà, un nobile, un vescovo od anche un temerario e libero avventuriero, può dichiarare guerra ad un comune presentando domanda libera in pergamena bollata nel capoluogo di provincia del comune al costo di 1po a comune. La durata della domanda è di un girodi, per prostrarla costa 1po a girodi in più. Per attaccare un capoluogo di provincia occorre presentare la domanda al capoluogo di regione, con lo stesso procedimento ma al costo raddoppiato. Se la domanda non viene presentata si ha guerra abusiva, con conseguente intervento dell'imperatore. Se viene attaccato un capoluogo di regione bisogna presentare domanda allo stesso imperatore, che la deve accettare personalmente. Durante il periodo concesso dalla dichiarazione di guerra, è possibile commettere reati nel territorio comunale, senza penalità nè condanne. In caso d' attacco fallito si viene però accusati di tutti i reati commessi, più tentata strage e tentata invasione, e ricercati immediatamente per l'impiccagione.

Duello d'onore:

E' l'equivalente della forma scritta, ma basta formularlo oralmente alla presenza di qualche testimone. I presupposti sono la volontarietà del duello e la parità delle armi, magari preceduto da questioni d'onore. Chi vince non viene condannato per omicidio e non perde punti consapevolezza, anzi, ne guadagna. E' vietato il duello d'onore all'interno del Soil e dello Sle.

Assedi:

Oltre al combattimento diretto attraverso una breccia nelle mura, un comune può anche essere cinto d'assedio, attendendo la resa per inedia e sfinimento. Ogni girodi d'assedio viene considerato guerra

e richiede specifica domanda con relativo costo a girodi, per tutta la sua durata. L'assedio può essere puro, impedendo solamente l'entrata e l'uscita al comune, od accompagnato da bombardamenti ed attacchi a distanza, con relativi contrattacchi difensivi dalle mura. Un assedio dura 1D8 mesi (+2 se capoluogo), dopo i quali il comune si arrende per sfinimento e si consegna totalmente al vincitore, guardie comprese. Se l'assedio supera un anno si deve tirare il Tdf per la tabella eventi (v.vita stabile) e per l'eventuale arrivo di alleati del comune. In caso di fallito assedio si viene accusati di tentata strage e tentata invasione, e ricercati immediatamente per l'impiccagione.

Eccessiva espansione di potere ed intervento imperiale:

Quando un avventuriero conquistando comuni diviene signore viene rispettato ed onorato, ma quando la sua espansione comincia a diventare eccessiva e pericolosa, e non supportata da opportuna diplomazia, sopravviene l'intervento dell'imperatore, che può avvenire anche in caso di attacco alla sua autorità o per una guerra abusiva. Solitamente i liberi feudi non possono espandersi oltre il ducato (una provincia) senza chiedere vassallaggio. A seconda del territorio si verrà attaccati dai cavalieri dello Sle, in ordine crescente in caso di sconfitta, e calcolando anche il tempo del tragitto per l'arrivo delle truppe imperiali.

Attentato all'ordine sovrano di Laitia e rovesciamento del potere:

Se si vuole attaccare direttamente l'imperatore a Maro, non occorre presentare domanda. Basta conquistare l'antico palazzo dell'imperatore, sede del potere temporale di Laitia, esso si difenderà subito con i cavalieri della Macroregione del Centro (che ha sede nel suo palazzo) e quelli di Laitia (guardie personali) per un totale di 500000 cavalieri, nonchè sopraggiungerà lo Sle da tutta Laitia, con arrivi ogni girodi a seconda della distanza delle loro sedi. L'antico palazzo dell'imperatore è esagonale, al centro di sei altri palazzi esagonali che lo contorniano, ognuno cinto da alte mura fortificate e torri, con danno 1200. Se si riesce a sconfiggere tutti i cavalieri, ha creare una breccia nelle mura, nell'ultimo piano della più alta torre centrale, si potrà accedere alla sala del trono di Laitia, ma non si troverà l'imperatore poichè esso si smaterializzerà (essendo il guardiano delle grotte in persona). Indossando la corona imperiale si diviene automaticamente imperatori, con tutte le conseguenze del caso, e si guadagnerà 10000 punti consapevolezza. In caso di fallimento si viene ricercati per tentato golpe dallo Sle e dal Soil ed impiccati.

Attentato allo stato del Nuovo Culto (Cativano):

Il Cativano un minuscolo staterello (v.aggiunte monaci) che se attaccato provocherà le ire dell'imperatore ed il suo immediato intervento, essendo il suo palazzo molto vicino alla sede papale. Se invece si è divenuti imperatori si potrà decidere di attaccarlo, subendo tutte le conseguenze del caso, come un crollo della stima popolare e l'accorpamento delle funzioni religiose. Lo stato del nuovo culto si difenderà con 10000 cavalieri della Fede del V liv. a cavallo, armati con spadone a due mani, armatura pesante ed elmo, inoltre è circondato da alte e spesse mura aventi 1000 punti danno. Una volta eliminati tutti i cavalieri e penetrati nelle mura, sarà facile recuperare il pastorale papale e diventare "Gallo Faraone", arcaica figura politica che univa in sè sia il potere temporale che quello spirituale, guadagnando inoltre 5000 punti consapevolezza. Il papa sarà nel frattempo fuggito sul Vetere, in una sconosciuta località straniera, meditando possibili contromosse e tornando al suo posto in caso di caduta del "gallo faraone". In caso di fallimento dell'attacco si subirà un forte crollo della stima popolare, ribellioni e saccheggi, nonchè la scomunica che renderà odiati da tutti i monaci, i quali tenteranno di contrastarvi attraverso una guerra di resistenza e l'incitazione popolare.

- Vassallaggio:

Se un libero signore vuole sottomettersi all'autorità imperiale, spesso per fare da contraltare alla sua eccessiva espansione, dovrà fare domanda di vassallaggio in pergamena bollata, al capoluogo di provincia o di regione, dove gli verrà conferita una carica nobiliare. Successivamente un funzionario imperiale o l'imperatore stesso se il signore è molto potente, gli conferirà una carica

nobiliare ufficiale proporzionale alla grandezza del feudo, nonchè dovrà prestare giuramento di vassallaggio. Una volta vassallo si pagherà annualmente il 10% dei propri ricavi all'imperatore, si dovrà fornirgli truppe e servigi, in cambio della difesa imperiale. I territori del vassallo diverranno demanio statale ed il cavaliere ne conserverà l'usufrutto feudale ereditario. Il giuramento di vassallaggio è permanente, ed in caso di tradimento si viene giustiziati ed impiccati, i figli del vassallo hanno però la facoltà di decidere se tornare liberi, perdendo tutti i privilegi ed i doveri, o rimanere con l'imperatore rinnovando il giuramento.

Vassallaggio papale:

Se un signore vuole mettersi sotto controllo papale, deve convertirsi al nuovo culto e se non è monaco, frequentare l'università ed acquisire una casta dei monaci. E' prerogativa costruire, dove non presenti, una chiesa, un cimitero ed un orfanotrofio. Per i monaci il vassallaggio papale è automatico, per gli altri può essere utilizzato a scopo diplomatico. Un vassallo papale dovrà donare annualmente il 5% dei propri ricavi al papato, offrirgli truppe e servigi, in cambio della difesa personale, soprattutto diplomatica.

- Rare malattie Laitiane:

Sono malattie rare e contagiose di cui è possibile ammalarsi su Laitia. Le cause possono essere molteplici: punture d' insetti, morsi d'animali, contatto di sangue, addirittura per oscuri anatemi o inspiegabilmente, trascorrendo una vita stabile in una città. Si può guarire grazie alle cure dei predicatori, che utilizzano pozioni particolari e costose, realizzate da esperti alchimisti dal V liv. Durante la convalescenza, che può essere più o meno graduale, si deve stare a riposo in un posto caldo, recuperando lv con pasti, sonno e tisane sino alla completa guarigione. Qualora ciò non fosse possibile, non si avrà recupero di lv, ed una perdita di -1 lv a girodi. Durante la convalescenza tutte le caratteristiche sono ridotte a 5, tranne il tdf. La guarigione può avvenire solo bevendo la pozione indicata e dovrà essere accompagnata dalla preghiera di un predicatore che perderà -10lv, altrimenti non sortirà alcun effetto (tranne forti dolori intestinali).

Elenco malattie, pozioni e convalescenza:

1) Peste nera.

E' la malattia più famosa e temuta, ed è molto contagiosa. Viene portata dalle zoccole della Nidia e favorita dalle precarie condizioni igienico-sanitarie, il contagio può avvenire anche per punture d'insetti o per via aerea. Se si è a rischio bisogna lanciare un tiro for ed un tdf, se si fallisce -50lv e si viene contagiati. Richiede 2 mesi di convalescenza.

Pozione curativa ingredienti: 1 occhio di gallo

20 tarantole tritate

1/2 pasto di latte caprino

Un pizzico di corno di dentetiranno in polvere

Preparazione: Cuocere a fuoco lento per mezza clessidra, mescolare frequentemente

Costo: 1000 po

2) Occhio miopicus.

Una temporanea diminuzione della vista, che inabilita il tiro a distanza e toglie -20% al Cdc. Convalescenza un mese senza rischi di contagio.

Pozione curativa ingredienti: 1/2 pondo di feci di colagogo

1 pasto di frutta fresca

2 foglie d'acero

1 labbro cinocefalo

Preparazione: Cuocere a fuoco vivace per mezza clessidra

Costo: 400 po

3) Sindrome del grillo parlante.

Molto rara e di origine magico-demoniaca, visibilmente il tronco del corpo e gli arti superiori si atrofizzano e si ritirano, lasciando solo le gambe attaccate alla testa, senza alterare alcuna funzione vitale poichè continuano ad esistere in un'altra dimensione. Non è più possibile utilizzare alcunchè. Convalescenza un anno durante il quale rinascono il tronco e gli arti superiori, senza il rischio di contagio.

Pozione curativa ingredienti: 1 ginocchio di grifone
6 vertebre di collo d'alce
2 squame di pesce Bapi
1 braccio di errante
1/2 pondo di ricotta sgradena

Preparazione: Cuocere a fuoco vivace per mezza clessidra

Costo: 600 po

4) Maledizione capelluta.

Molto ricercata dai calvi, fa crescere i capelli di 1 cubito a girodi, rendendo presto difficili i movimenti ed ospitando pulci e pidocchi. Causa -10% Cdc e -2 Abilità. Si può risolvere anche con perpetuo e mattutino taglio di capelli, se aiutati da un'altra persona, della durata di una clessidra. La convalescenza è di due girodi, ed è possibile contagiarsi per contatto tra capigliature.

Pozione curativa ingredienti: 1 scalpo di murias
2 l. di veleno di rospo striato
1 pasto di salsa piccante
1 locco di diamante

Preparazione: Conficcare il locco di diamante al centro dello scalpo del murias, poi cuocere a fuoco lento per per mezza clessidra lo scalpo rovesciato del murias usato come pentolino, aggiungendovi gli ingredienti lentamente.

Poi bello caldo piazzarlo sulla testa dello sventurato, precedentemente rasato a puntino, in modo che il locco di diamante sia alla sommità della testa.

Lasciarlo raffreddare sulla testa per un paio di clessidre, facendo attenzione che il preparato non venga ingerito colando sul malcapitato (molto velenoso, -10Lv a bevuta).

Costo: 400 po

5) Colera di Laitia.

Dovuto alle precarie condizioni igienico-sanitarie, provare la forza ogni girodi, se riesce il girodi successivo si sarà guariti, se fallisce -10 lv con alta febbre e si riproverà ogni girodi successivo. La convalescenza dura 1 mese, ed il contagio avviene con baci ed umori del malato.

Pozione curativa ingredienti: Mancinata di semi di mandragora
1 banana
3 bulloni
1/2 litro di sangue di agnello
1/2 litro di sudore di draconiano alato

Preparazione: Cuocere il tutto in corno di unicorno per dieci clessidre

Costo: 600 po

6) Baco da sera.

E' un grosso verme carnivoro le cui uova possono trovarsi in carni crude o poco cotte, una volta ingerito rimane nelle mucose intestinali senza essere digerito. Dopo pochi girodi comincia a schiudersi ed a cibarsi della carne attorno, crescendo di girodi in girodi, iniziando a divorare internamente il malcapitato. All'inizio si sente solo un mal di pancia leggero, poi i dolori si fanno sempre più acuti sino alla morte, quando da un foro nella pelle esce il gigantesco verme. Costui

finisce di divorare il cadavere lasciando solo poco più che ossa, poi diventa erbivoro e si trasforma in un colagogo. I danni sono -1 il primo girodi, -2 il secondo, e così via, raddoppiando ogni girodi. La convalescenza dura un anno ma non vi è rischio di contagio, in quanto il verme al contatto con l'aria diviene necrofago e poi erbivoro.

Pozione curativa ingredienti: 2 pondi di grasso di colagogo
1 dente di lupo mannaro
1/2 pasto di sale
1/2 pasto di zucchero
1 pasto di visceri di drago terrestre
1 rametto di vischio

Preparazione: Cuocere a fuoco vivace per mezza clessidra, poi far deglutire bollente al malcapitato

Costo: 600 po

7) Sindrome del compagno di viaggio:

Ha origini magico-demoniache. Si tratta della crescita di una piccola testa somigliante a quella del malato, su di una spalla. La testolina ha un cervello indipendente anche se non completamente sviluppato, con un'intelligenza paragonabile a quella di un bambino di sei anni, che però può interferire sui movimenti e sulle azioni del malcapitato. Se la testa viene ferita si perde lv, poichè ha apparato circolatorio e nervoso in comune con l'organismo del malato, ma con superiori capacità rigenerative. Purtroppo il carattere della testolina è testardo e loquace, ed il suo linguaggio quasi incomprensibile, a volte insensato. Convalescenza 10 girodi durante i quali la testolina si essicca e cade, non c'è rischio di contagio.

Pozione curativa ingredienti: 1/2 litro di urina di nano
un pizzico di polvere d'oro grezzo
un pizzico di polvere di cinabro
un pizzico di polvere di stagno
un pizzico di talco
1/2 fiala di mercurio
1/2 fiala di vetriolo

Preparazione: Cuocere a fuoco lento per una clessidra, poi la pozione va tenuta in bocca del malcapitato, il quale deve deglutirne metà e metà sputarla sulla testolina sanguinante, precedentemente ferita. Per ferire la testolina si deve tirare la forza, l'abilità, la conoscenza ed il TdF per colpa del suo intralcio sull'attività mentale, in caso di fallimento si colpisce la propria testa ma anche in caso di riuscita si perde il lv di danni dell'arma. A bere la pozione si perde -10lv, se non si riesce ai tiri per ferire la testolina si deglutisce tutta e si perde -20 lv.

Costo: 100 po

8) Modo currendi.

E' una malattia psicosomatica che induce il malato a correre incessantemente, anche se disteso continuerà con forza a muoversi ed agitarsi, con una grande voglia di correre. Si deve fare un tiro forza al girodi, se fallisce sopravviene la morte per collasso cardiocircolatorio. Il malato non potrà essere legato od immobilizzato, pena la perdita di -1 conoscenza al girodi sino alla demenza. La convalescenza dura un mese ed per contagiarsi basta fallire il tdf alla vista del malato.

Pozione curativa ingredienti: 1 ramo d'alloro
1 ramo di mirto
1 ramo di basilico
1/2 pasto di feci di drago
1/2 pasto di sale

Preparazione: Il preparato deve essere messo dentro un fiasco con mezzo litro di vino ed agitato per un ora (allacciandolo magari alla cintola del malato), poi il predicatore deve prendere il fiasco e spaccarlo in testa all'ammalato pronunciando "Abbracadabbra!" Il malato perderà 1D6 lv e perderà i sensi cadendo a terra, risvegliandosi guarito il girodi successivo.

Costo: 50 po

9) Metamorfosi.

La licanthropia ne è il più classico esempio, il contagio può avvenire con il morso di un mannaro o per una maledizione, ma di mutamenti ne esistono molti, accumulati tutti dalla trasformazione rituale nella notte di plenilunio. Il girodi di luna piena di deve tirare forza e tdf per resistere alla metamorfosi, altrimenti essa avviene sino allo spuntare del sole causando -5Lv per stress. La convalescenza dura due mesi, ed il contagio per contatto sanguigno.

Tipi di metamorfosi (1D6) e loro effetto durante il plenilunio, possono verificarsi nella stessa persona in mesi differenti:

1. Lupo mannaro= Raddoppiata la For e dimezzata la Con, non si possono usare armi ed oggetti, e si possiedono le caratteristiche del licanthropo.
2. Paperella rossa= Tutte le caratteristiche a 5
3. Patatina fritta= Immobilità con rischio di altrui ingestione
4. Drago terrestre= Non si possono usare armi ed oggetti, e si possiedono le caratteristiche della creatura.
5. Superuomo= Tutte le caratteristiche a 20 tranne tdf
6. Demone= Si eredita una caratteristica del caos per una notte (v.porta infernale)

Pozione curativa ingredienti: 1 fiala di sangue di drago
1 fiala di mercurio
Polvere d'argento grezzo
Scaglie di basilisco
1/2 pondo di grasso di maiale
1 pasto di patate grattugiate

Preparazione: Cuocere a fuoco lento per una clessidra, il preparato guarisce dalla metamorfosi anche durante la trasformazione, facendo riprendere al malato le sembianze umane. Per la patatina fritta basterà inzupparla bene nel liquido.

Costo: 200 po

10) Ernia di casa.

E' una protuberanza quadrata simile a mezzo mattone, durissima e fastidiosa, che può spuntare in qualsiasi parte del corpo solitamente dopo sforzi eccessivi durante il periodo di incubazione. Inoltre un tiro forza fallito dopo la prima ernia ne accumula altre, in misura di una a fallimento. La convalescenza dura 5 girodi, durante i quali non si devono effettuare tiri forza altrimenti si avrà una ricaduta col ritorno di un ernia. Il contagio avviene se alla vista di un ernia (non coperta) si viene presi da un attacco di ilarità deridendo il malato, durante la risata spunterà un ernia e comincerà la malattia.

Tirare 1D8 per la locazione con i relativi malus che persistono per tutta la durata della malattia:

1. Ernia cerebrale (sulla nuca o sulla fronte) = provoca forti emicranie e calo attenzione, -3 conoscenza
2. Ernia di gozzo (sul pomo d'adamo) = rende difficile la respirazione e deglutizione, niente recupero di lv.
3. Ernia scapolare (sulle spalle) = rende dolorosi i movimenti -3 lv ogni tiro abilità
4. Ernia locomotoria (braccia o gambe) = rende difficili i movimenti - 3 abilità
5. Ernia addominale (molto dolorosa) = -10 lv ogni tiro forza
6. Ernia inguinale (molto fastidiosa) = -5 lv ogni tiro forza, tiro del fato se fallito altra ernia inguinale.

7. Ernia intestinale (dall'osso sacro verso il basso) = attira derisione e rende impossibile la posizione seduta.

8. Ernia della mano (in mezzo al palmo) = rende l'arto inutilizzabile con -2 for e -3 abilità

Pozione curativa ingredienti: 1 sacco di calce aerea

2 pondi di cera

1/2 pondo di feci di colagogo

1/2 pondo di foglie d'achillea tritate

1 foglia di coca tritata

1 fiala di bile di drago

1 saponetta di Castiglia

Preparazione: Cuocere il tutto a fuoco lento in un pentolone mescolando per due clessidre ed aggiungendo acqua lentamente per un totale di 2 litri, il tutto dev'essere eseguito cantando. Terminata la cottura si pratici un taglio a croce sulla pelle sopra l'ernia considerata (-3 lv), e poi si applichi l'impasto ancora bollente, dopo che si è raffreddato si pulisca con acqua e si vedrà un pezzo di mattone spuntare fuori. Lo si afferri con le tenaglie e si estragga in modo deciso pronunciando "Emitto lateris!". Oltre ad essere molto dolorosa, la procedura causerà -10 lv al malcapitato. Il composto va ripetuto per ciascun ernia, sino alla totale estirpazione e relativo cessare della malattia.

Costo: 200 po ad ernia

- Meteorologia:

Tirare 1D8 in inverno, 1D6 in estate, 2D4-1 in autunno e primavera:

1. Sereno
2. Poco nuvoloso
3. Nuvoloso
4. Pioggia
5. Grandine
6. Temporale
7. Neve
8. Tormenta

Temperatura:

Tirare 1D4+4 inverno, 1D6 estate, 1D4+2 primavera ed autunno, poi il dado corrispondente per i gradi. La vicinanza al mare dona -1 al tiro, l'altezza +1 ogni 1000 metri di altezza:

1. 50 gradi centigradi
2. dai 40 ai 49 gradi centigradi (1D10)
3. dai 30 ai 39 gradi centigradi (1D10)
4. dai 20 ai 29 gradi centigradi (1D10)
5. dagli 0 ai 20 gradi centigradi (1D20)
6. dagli 0 ai -10 gradi centigradi (1D10)
7. dai -10 gradi centigradi ai -20 (1D10)
8. dai -20 gradi centigradi ai -40 (1D20)

Altitudine:

Per la creazione casuale di un territorio, tira 1D8, poi un dado per l'altitudine:

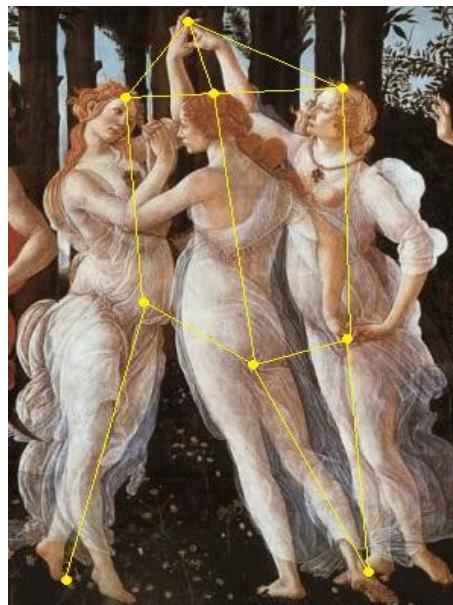
1. Da -200 a 0 slm (1D20x10)
2. Da 0 a 200 slm (1D20x10)
3. Da 200 a 400 slm (1D20x10)
4. Da 400 a 600 slm (1D20x10)
5. Da 600 a 1000 slm (1D20x20)
6. Da 1000 a 2000 slm (1D10x100)
7. Da 2000 a 3000 slm (1D10x100)

8. Da 3000 a 6000 slm (1d10x300)

- Influenze astrali per situazioni casuali (1D12):

Per movimentare una situazione in stallo tira per le influenze astrali, non hanno corrispondenza con i segni celesti di Laitia.

1. Ariete (Creatività, gioco)
2. Toro (Espansione, amore)
3. Gemelli (Socialità, commercio)
4. Cancro (Famiglia, sensibilità)
5. Leone (Forza, dignità)
6. Vergine (Tecnica, operosità)
7. Bilancia (Giustizia, matrimonio)
8. Scorpione (Intelligenza, guerra)
9. Sagittario (Taumaturgia, profezia)
10. Capricorno (Comando, pragmatismo)
11. Acquario (Progetto, amicizia)
12. Pesci (Fato, emozioni)



Kata Kumbas

© Copyright 1984 edizioni Orion, A. Carocci, M. Senzaqua

© Copyright 1988- 1990 edizioni E.Elle, A. Carocci, M. Senzaqua

Questo documento non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio, ma ha esclusivamente lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.

Scheda Magister

Nome magister:

Clessidre: X000000000|0|0|00000000

Girodi: X0000000000000000000000

Mesi: M X A O (Primavera) L O A G O (Estate) S O O O (Autunno) D O G O (Inverno)

Anno: 0

Comune iniziale:

Segno celeste del mese:

Personaggio

Sonno

Pasti

Ultimo pasto

Sete

Luogo dove si trova:

Moglie/Marito eventuale:

Iv:

Figli:

Anni:

Eventuali in corso:

Durata:

Rendita tot. Fondi:

Rendita tot. Immobili:

Stipendio:

Guadagno mensile:

Eventuale affitto:

Spesa di mantenimento:

Spesa mensile:

Ricavo mensile:

Possedimenti (Immobili, Fondi monetari, Schiavi, Servi, ecc.) ed annotazioni:

Arma **Gittata** **Danni** **Valore**

Armatura **Cor**

Oggetto **Bonus/Malus**

Capacità di Combattimento (Cdc)= Fac+Valore+Bonus/Malus= %
Oggetti militari, guardie, animali o creature addestrate:

Pergamene N° **Inchiostro dosi** **(1pergamena=1dose)**
Appunti=

Tipo di allenamento: **Punti allenamento:** **Grado di allenamento:**
Tipo di allenamento: **Punti allenamento:** **Grado di allenamento:**
Tipo di allenamento: **Punti allenamento:** **Grado di allenamento:**
Grado di consapevolezza: I **Punti consapevolezza:** **Punti conversione:**

Possedimenti (Immobili, Fondi monetari, Schiavi, Servi, ecc.) ed annotazioni:

Mezzo di trasporto posti n° (di cui occupati) Slot totali (1 sacco grande=35 slot):

Tabella riassuntiva personaggi:

(relativa al I livello)

Guardiano dell'equilibrio:

Meglio di 3 tiri di 3d6+2 per la forza

-2 tiro del fato

Non portano armi ed oggetti magici

(Possibilità di entrare nel SOIL, o presso signorie private: 1% Raccogliere indizi)

Dotazione di uno scudo e 5 eredità

Cacciatore:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su forza ed abilità

+1 tiro a distanza

Non portano armature pesanti

15% seguire tracce

10% parlare con animali

25% trovare acqua

5% addestrare animali per combattimento

Pelle coriacea -1 danni

no fame, sete e sonno per due girodi

no danni per caldo o freddo estremo

maestro d'armi

maestro di Tarachè

Palestra naturale

Dotazione di una fionda, una bacchetta da raddomante (-5% se persa), anello di Salomone e 5 eredità

Paladino di tutti i confini:

+1 tiro del fato

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su forza e conoscenza

Mano magica

Dotazione di una lancia e 5 eredità

Capitano di ventura:

Meglio di 3 tiri su di 3D6+2 su forza, abilità, conoscenza e tiro del fato

5% penetrare in un accampamento nemico

5% mappare la dislocazione di un esercito nemico

1% di prevenire le mosse di un esercito nemico

Dotazione della pergamena di tirocinio (da consegnare entro tre girodi) ed 1 eredità

Ladro:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su forza ed abilità

Dotazione di un grimaldello lungo mezzo cubito e 5 eredità

Non portano armi nè armature pesanti

25% rubare

Giocoliere:

Meglio di 3 tiri di 3d6+2 su abilità

+1 tiro a distanza

85% eseguire esercizio personale

40% ammansire animali selvatici

Non portano armature ed usano solo armi leggere
Dotazione di tre birilli di legno e 5 eredità

Fattucchieri:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su abilità e conoscenza
50% riuscita fatture
10% lanciare anatemi
5% predire il futuro
Anima malvagia (non perdono consapevolezza per reati)
Dotazione di bastone da raddomante per cercare acqua e 5 eredità

Evocatori:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su forza e conoscenza
55% riuscita evocazione (-5lv per tiro)
se lv>40 doppio tentativo in caso di fallimento
I liv: 55% ricacciare entità prima del tempo concesso
II liv: Cacciata entità automatica
Non portano armature ed usano solo armi leggere
Dotazione del cerchio dell'evocazione della propria scuola d'appartenenza (luce/tenebre/caos/natura/illusione), che dona rispetto e nobiltà (consente l'accesso in ogni comune), e 3 eredità
Esentasse

Alchimisti:

Meglio di 2 tiri di 3d6+2 su abilità e conoscenza
Non portano armature ed usano solo armi leggere
Alchimia
Assunzione automatica
45% interpretare scritti arcani
Dotazione di una cassetta di frassino di mezzo cubito a spalla con:
- Piccolo alambicco in velluto color porpora
- 2 piccoli crogioli
- Piccolo forno alchemico
- 5 ampolle di liquido infiammabile
- Libretto de li preparati alchemici
e 3 eredità

Maghi:

Meglio di 3 tiri di 3d6+2 su conoscenza
Non portano armature ed usano solo armi leggere
Se lv<30 lancio di 1 incantesimo a girodi
Se 31<lv<50 lancio di 2 incantesimi a girodi
Se lv>50 lancio di 3 incantesimi a girodi
Dotazione del bastone magico e 3 eredità.
Possibilità qualora in possesso di messaggio psionico di essere assunto da poste laitiane

Druido:

Meglio di 2 lanci di 3d6+2 su forza e conoscenza
Non portano armature pesanti
25% ricevere aiuti dalla natura a girodi
Lancio di tre magie a girodi con 25% riuscita
25% preparazione di pozioni con elementi naturali

Dotazione del bastone di Calcutta (se perso -10% magie e no aiuto) e 3 eredità

Mercante:

Meglio di 2 lanci di 3d6+2 su abilità e conoscenza

Portano solo armature ed armi leggere

Persuadere 10%

Contrattare 10%

Scoprire mercati e rotte commerciali 5%

Ottimizzare/Sfruttare 5%

Evadere tasse 3%

Stringere alleanze 5%

Dotazione di:

- Frusta dello Sfrutto (se persa -5% sfruttare)

- 20 Po

- Mappa commerciale Laitia

- Libro Economicus (se perso -5% abilità)

- Coltello lavorato 1D6+1 Val.10%

- Mantello lussuoso di lana

- Veste Lusso e stivali

- Guanti di ermellino

- Cavallo sellato

- Anello con 1 locco di pietra a caso

e 3 eredità

Nasce all'interno del comune di nascita e paga annualmente le tasse

Artigiano:

Meglio di 2 lanci di 3D6+2 su forza e conoscenza

Portano solo armature ed armi leggere

Costruzione di attrezzi 5%

Eseguire progetti 5%

Eseguire riparazioni 5%

Eseguire progetti semplici 7%

Conoscenza materiali ed utensili 3%

Dotazione di:

- Veste robusta da lavoro (Cor. -1)

- Elmetto da lavoro in lega leggera (Evitano danno critico)

- Stivaloni e guanti da lavoro (Evitano fallimento critico)

e 3 eredità

Nasce all'interno del comune di nascita e paga annualmente una tassa minima

Sapiente:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 su conoscenza

Portano solo armature ed armi leggere

Progettare 5%

Ricerca nuove tecnologie 5%

Applicazioni ingegneristiche 5%

Verificare una struttura 5%

Realizzare progetto con squadra artigiani 5%

Dotazione di Stiletto, inchiostro, 10 fogli di pergamena e 3 eredità

Nasce all'interno del comune di nascita ed è esentasse

Cavaliere della Fede:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 su forza

80% scacciare i non morti

35% scovare demoni

25% esorcizzare demoni

Convertono con 25% umani, 45% creature e 65% animali + lancio riuscito di For

Dotazione di una reliquia del sacro protettore (dona maggiore contatto) e 3 eredità

Possibilità di essere arruolati nel Soil come esorcisti, o come guardie per il papato

Predicatore:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 su abilità

75% scacciare i non morti

45% portare al massimo lv altrui (-10lv)

Convertono con 25% umani, 45% creature e 65% animali + lancio riuscito di Ab

Untore

Non possono usare armi da taglio nè armature pesanti

Dotazione di una reliquia del sacro protettore (dona maggiore contatto) e 3 eredità

Monaco:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 su conoscenza

+3 tiro della provvidenza

70% scacciare i non morti

No fame, sete e sonno per due girodi

Aura benedetta (dimezza i danni ricevuti)

Non violenza (non combattono e non guadagnano consapevolezza da valore soppressione)

Educatore

Dotazione di una reliquia del sacro protettore (dona maggiore contatto) e 3 eredità

Nano:

Meglio di 3 tiri di 3D6+2 per la forza ed il tiro del fato

+5 lv permanente

Non possono indossare armature di taglia normale

Stomaco di ferro

Pelle fotosensibile

Durata della vita doppia

15% scavare cunicoli

3% trovare preziosi

I liv: 25% costruire sbadacchiature

II liv: costruzione sbadacchiature automatica

Dotazione di pala e piccone per scavi, accetta piccola, corpetto da nano in pelle e 4 eredità

Draconiano:

Meglio di 2 tiri di 3D6+2 per la forza ed il tiro del fato e di 3 tiri per la conoscenza

Possono portare solo armature draconiane

5% ammansire creature

Dotazione dell'anello di Morfeo e 5 eredità

Errante:

No tiro del fato

No eredità

No inibizioni