CODEX VENATOR

Imperio

www.codexvenator.it

Da un'idea di:

Matteo Gandini, Enrico Romeo & Simone Tammetta

Con il contributo insostituibile di
Claudia Cirillo, Davide Vatteroni, Francesco Panitti

Ringraziamenti Speciali a:
Andrea Lucca e Alex Melluso

e il contributo dei Sommi Inquisitori di:
Arezzo: ***Nico Borgogni*** *e il gruppo dell'Arezzo Gaming Club*
Bari: ***Michele Bellino***
Camerino: ***Manuel Bernardini*** *e i cavalieri della CameLoot*
Genova: ***Federico Costa***
Livorno: ***Andrea Rossi***
Lucca: ***Francesco Giannarini, Marco Giorgetti e Andrea Marino***
e i "fedelissimi" Lucchesi
Modena: ***Marco Mantoanelli***
Napoli: ***Claudia Cirillo, Pakito Longofilo*** *e* ***Alessandro Mattia Chiappetta***
Parma: ***Guido Campanini*** *e i Primosangue*
Pavia: ***Samuele Barbarossa Nicotra, Giovanni Bisbano, Andrea D'Azzò*** *e* ***Pietro Pantano***
Pisa: ***Pierpaolo Salvatori***
Roma: ***Francesco Panitti, Stefano Stradaioli e Giorgio Catenacci***
Torino: ***Gabri Torn, Matteo Gandini, Junion Maraschini, Rodolfo Graziani, Valerio Coppola, Andrea Merlo, Davide Manca, Marco Nurisso*** *e le tre splendide sedi*
Treviso: ***Massimo Bruno, Alessandro Coi e Jacopo Olivierio***
Trieste: ***Giovanni Baccaro, Matteo Ferro*** *e i selvaggi Barbari*
Verbania: ***Alessandro Savino*** *e i valorosi Custodi del Lago*
Voghera: ***Francesco Rettani, Stefano Calcante, Matteo Zaccarini*** *e* ***Massimo Piva.***

Introduzione

Usare questo libro 5
Le regole del gioco 5
Il Ruolo del Game Master 5

Capitolo 1 Opzioni per i Personaggi

Barbaro: Dotiere 6
Bardo: Sirena del Fato 7
Chierico: Sicofante 8
Druido: Biologus 9
Guerriero: Legionario 10
Monaco: Sigillatore 11
Paladino: Cercatore 12
Ranger: Jager 14
Ladro: Addestratore Imperiale 15
Stregone: Aberrante Imperiale 16
Warlock: Campione Imperiale 17
Mago: Oracolo 18

Capitolo 2 Equipaggiamento

Armature 19
Armi 19
Equipaggiamento d'avventura 20
Reliquiario 21
Speziale 24
Benefici 24

Capitolo 3 Opzioni per i Game Master

Codex Pugnator 25
Persone Famose 29
Ordo Fabularis 30
Open Game Licence 32

Introduzione

Usare Questo Libro

Lo scopo di questo supplemento è quello di fornire delle opzioni agli Organizzatori, Game Master e ai Giocatori per esplorare una delle due potenze dell'universo di Codex Venator.

Nel nostro universo ucronico, l'Impero è una potenza militare senza paragoni, il cui approccio radicale lo porta a utilizzare la Straordinaria Realtà come una potente arma.

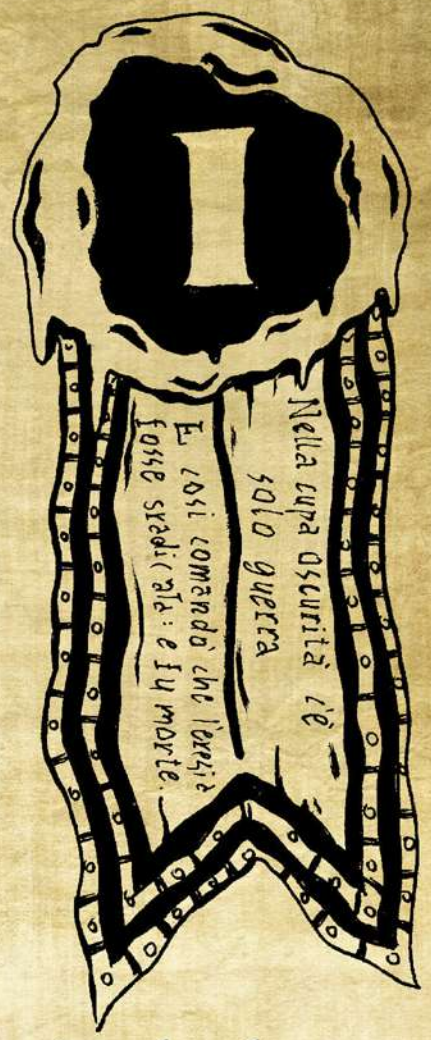
Sebbene l'Impero possa assumere le connotazioni di una dittatura è bene sempre ricordare come quest'opera sia di pura fantasia e gli scenari presentati sono unicamente uno stimolo per vivere espereinze quanto più diverse dalla propria realtà, sia come forma di evasione che come momento catartico.

Le Regole del Gioco

Le modifiche che troverete più avanti in questo libro sono pensate per muovere immagini e far nascere ispirazioni per le storie che andrete a creare. Non sono pensate per essere bilanciate in termini di potenza e non sono le combinazioni più efficaci che si possano trovare nel regolamento. Sono piuttosto un solco nel quale piantare il seme di un personaggio così che cresca verso una figura specifica. In ogni caso sarà il vostro GM a decidere con voi le opportune modifiche affinché la storia che state vivendo non sia diminuita da delle banali regole.

Il Ruolo del Game Master

La ferrea convinzione che tutti possano essere un GM è alla base della cultura del gioco di Codex Venator. Chi gioca vive un'esperienza in prima persona e si assume la responsabilità fin da subito del successo del proprio gruppo. Il GM non ha ruoli diversi, semplicemente possiede opzioni superiori e a lui è lasciato il compito di decidere quali saranno gli sviluppi. A tutti i GM consigliamo di abbandonare il prima possibile il regolamento: come per un giocatore non è nella scheda la risposta così per il GM non è nel manuale da ricercare la verità assoluta. Questo perché l'ambientazione di Codex Venator è pensata per essere un'esperienza da condividere con i partecipanti al tavolo e con gli altri gruppi. Solo immergendosi completamente nel rapporto fra giocatori (GM incluso) si potrà godere appieno di quest'esperienza. Quindi il ruolo del GM è di un giocatore con molte opzioni e facoltà di scegliere gli sviluppi di determinate azioni. Nulla di così diverso da quello che un normale giocatore fa con il proprio personaggio. Il suggerimento a tutti gli Organizzatori è quello di spingere i giocatori a ricoprire il ruolo di GM, una volta narrata la storia del loro personaggio. Questo consentirà di crescere e poter apprezzare stili di gioco sempre diversi rendendo più ricca l'esperienza collettiva.



Capitolo 1
Opzioni per i Personaggi

In questo capitolo si trovano una serie di opzioni riservate al giocatore. L'Organizzatore di ogni Città può scegliere di implementare o meno queste opzioni o di modificarle a seconda delle proprie necessità come meglio ritiene opportuno per la propria comunità di giocatori.

La filosofia con cui sono stati creati gli archetipi che troverete è quella di personaggi sicuramente atipici con forti connotazioni Imperiali e, per loro natura intrinseca, complessi da giocare difronte a fedeli del Dogma. Valutate bene il percorso che intendete percorrere e se siete pronti a pagarne le conseguenze.

Ogni Città possiede caratteristiche uniche e il Siniscalco è una figura comunque distante, un personaggio legato all'Impero non gode automaticamente di privilegi nei confronti delle istituzioni, viceversa il Dogma è ben pronto a stigmatizzarne la natura e le gesta.

Barbaro: Dotiere Imperiale

Un Dotiere è schierato sempre nella prima linea dove può assalire i nemici e devastarne le fila, ebbro di pozioni ed elisir. I potenti narcotici di cui ormai è dipendente gli consentono di ignorare il dolore e la fatica, mentre i balsami curativi gli permettono di sanare anche i danni più devastanti.

Al 3° livello un barbaro ottiene il privilegio: Cammino Primordiale, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Reputazione 1 Impero

Dotiere Imperiale	
Livello	**Privilegio**
3°	Scorta dello Speziale, Pozioni da guerra
6°	Pozioni da guerra non comune
10°	Pozioni da guerra rara
14°	Pozioni da guerra molto rara

Scorta dello Speziale. Il Dotiere ottiene competenza in Strumenti dell'Alchimista e può utilizzare un'azione bonus per bere una pozione.

Pozioni da Guerra. Il Dotiere è in grado di produrre pozioni e balsami per potenziare le proprie capacità marziali. Se il Dotiere si trova in un avamposto dell'Impero o se può accedere ad elementi alchemici e ad un laboratorio per almeno 8 ore, può produrre pozioni a scelta fra quelle indicate nella tabella seguente. All'aumentare del livello del Dotiere aumenta il numero di dosi prodotte, ogni dose può essere di una tipologia diversa. Le pozioni così prodotte mantengono la propria efficacia per 8 ore.

Pozioni da Guerra		
Livello	**Dosi**	**Tipo di Pozioni**
3°	1	Arrampicata, Guarigione[1]
6°	1	Resistenza[2], Forza dei Giganti delle Colline[3]
10°	2	Chiaroveggenza, Eroismo
14°	2	Velocità, Affilatezza

[1] La pozione di Guarigione prodotta in questo modo aumenta di efficacia al progredire del livello da Dotiere: al 6° livello guarigione maggiore, al 10° livello guarigione superiore, al 14° livello guarigione suprema.

[2] Il tipo di resistenza è scelto dal Dotiere

[3] La pozione di Forza prodotta in questo modo aumenta di efficacia al progredire del livello da Dotiere: al 6° livello Forza dei Giganti di Pietra, al 10° livello Forza dei Giganti del Fuoco, al 14° livello Forza dei Giganti delle Nuvole.

Bardo: Sirena del Destino

Questo corpo scelto delle legioni Imperiali è composto esclusivamente da donne, le cui capacità tattiche rivaleggiano unicamente con il potere distruttivo della loro voce. Una Sirena è temuta e rispettata anche quando è disarmata

Al 3° livello un bardo ottiene il privilegio: Collegio Bardico, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore

Prerequisito: Reputazione 1 Impero

Sirena del Destino	
Livello	**Privilegio**
3°	Magia sonica, Strumenti del Destino
6°	Onda sonica
14°	Impulso sonico

Magia Sonica. La Sirena sostituisce ogni componente materiale o somatica degli incantesimi con quella vocale (fanno eccezione gli incantesimi che richiedono materiali costosi). La Sirena del Destino aggiunge il proprio bonus di Carisma (minimo 1) ai danni di tipo tuono causati da incantesimi.

Strumenti del Destino. La Sirena ottiene competenza negli Strumenti del Destino (vedi Capitolo 2. Equipaggiamento).

Onda Sonica. La Sirena può concentrare la propria voce per produrre un'onda sonora in grado di stordire gli avversari. Come azione bonus, può spendere un uso d'Ispirazione Bardica per scegliere come bersaglio una creatura entro 9m. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo della Sirena o subire danni sonori pari al valore del dado d'ispirazione bardica ed essere stordita per un round. Se il bersaglio supera il tiro salvezza i danni sono dimezzati e non è stordito.

Impulso Sonico. Ogni creatura entro 9m dalla Sirena deve superare un tiro salvezza su Costituzione o subire 5d6 danni da tuono e cadere prono. Le creature che superano il tiro salvezza subiscono la metà dei danni e non sono gettati a terra. Può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma. Recupera tutti gli usi dopo un riposo lungo.

Chierico: Sicofante Imperiale

Se la potenza imperiale è garantita dalle infinite legioni di soldati fedeli all'Imperatore così l'immenso apparato burocratico si poggia sulle infinite legioni di sicofanti che ne garantiscono il buon funzionamento. Raramente uno Sicofante assurge al ruolo di Siniscalco ma è sempre la sua mano a redigere l'atto di successione del governatore imperiale di una Città.

Al 1° livello un chierico ottiene il privilegio: Dominio Divino, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: nessuno, sebbene uno Sicofante non abbia molti sbocchi di carriera al di fuori dell'Impero.

Dominio dell'Sicofante	
Livello	**Privilegio**
1°	Incantesimi Dominio, Competenze Bonus
2°	Incanalare Divinità: Autorità Legale
6°	Magistrato
8°	Imperscrutabile
17°	Incanalare Divinità: Autorità Legale Suprema

Incantesimi del Dominio. Lo Sicofante ottiene gli incantesimi di dominio al livello di chierico indicato nella tabella qui di seguito.

Incantesimi Dominio dello Sicofante	
Livello	**Incantesimi**
1°	*Comando, Duello Obbligato*
3°	*Individuazione dei Pensieri, Blocca Persone*
5°	*Dissolvi Magia, Chiaroveggenza*
7°	*Esilio, Invisibilità Superiore*
9°	*Blocca Mostri, Dominare Persone*

Competenze Bonus. Lo Sicofante ottiene competenza in Intuizione (Saggezza) e strumenti da artigiano (Scriba).

Incanalare Divinità: Autorità Legale. Lo Sicofante sceglie una creatura bersaglio che può vedere entro 30m. La creatura deve superare un tiro salvezza contro la CD dell'Incantesimo dello Sicofante o questo sceglie un'azione fra Attaccare, Lanciare un Incantesimo, Correre, Disimpegnarsi, Schivare, Aiutare, Prepararsi, Cercare o Utilizzare un Oggetto. Il bersaglio non può utilizzare quell'azione per 1 minuto. Alla fine di ogni turno la creatura può ripetere il tiro salvezza per porre fine a questo effetto. Una creatura che supera il tiro salvezza è immune per 24 ore al potere Incanalare Divinità: Autorità Legale dello Sicofante.

Magistrato. Lo Sicofante incarna le leggi Imperiali e il suo status impone un certo livello di rispetto, fino alla paura, nella popolazione. Al cospetto di uno Sicofante nessuno desidera attirare l'attenzione. Mostrando il simbolo della sua carica, può ottenere udienza con qualsiasi autorità (sebbene infastidire i superiori non sia una buona idea). Se uno Sicofante abusa dei suoi privilegi potrebbe avere seri problemi o perdere il proprio status.

Imperscrutabile. Lo Sicofante è resistente agli effetti che possono percepire le sue emozioni o leggerne i pensieri, così come agli effetti di divinazione, charme o ammaliamento. Le prove di Saggezza (Intuizione) per comprenderne le intenzioni dello Sicofante dispongono di svantaggio e lo Sicofante dispone di vantaggio nei tiri salvezza sul resistere agli effetti di ammaliamento o divinazione.

Incanalare Divinità: Autorità Legale Suprema. Lo Sicofante sceglie fino a tre creature bersaglio che può vedere entro 30m. Ogni creatura deve superare un tiro salvezza contro la CD dell'Incantesimo dello Sicofante o questo sceglie un'azione fra Attaccare, Lanciare un Incantesimo, Correre, Disimpegnarsi, Schivare, Aiutare, Prepararsi, Cercare o Utilizzare un Oggetto. Il bersaglio non può utilizzare quell'azione per 1 minuto. Alla fine di ogni turno la creatura può ripetere il tiro salvezza per porre fine a questo effetto. Una creatura che supera il tiro salvezza è immune per 24 ore al potere Incanalare Divinità: Autorità Legale Suprema o Autorità Legale dello Sicofante.

Druido: Biologus Imperiale

L'Impero ha un approccio più scientifico nell'analisi della natura e di come la Realtà Straordinaria interagisca e la modifichi. I Biologus sono gli specialisti in quest'arte, sebbene il loro approccio sia più quello di un patologo davanti ad un cadavere.

Al 2° livello un druido ottiene il privilegio: Circolo Druidico, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Reputazione 1 Impero

Biologus Imperiale	
Livello	**Privilegio**
2°	Esperimenti Biologici, Strumenti Biologici
6°	Forma Innaturale
10°	Sangue Velenoso
14°	Scultura di Carne

Esperimenti Biologici. Il Biologus possiede la capacità di modificare la massa del proprio corpo in forme utili ai propri scopi, creando delle vere e proprie chimere. Quando il Biologus utilizza la propria abilità di Forma Selvatica può scegliere una delle seguenti modifiche:

Grasso. Il Biologus ottiene un numero di punti ferita temporanei pari 5 volte il proprio modificatore di Sag.

Scaglie. Il Biologus ricopre la propria forma animale di scaglie, ottenendo +1 CA.

Branchie. Il Biologus è in grado di estrarre ossigeno dall'acqua.

Zoccoli. Il Biologus possiede zoccoli fessi che gli consentono di aumentare la propria velocità di movimento +6m.

Strumenti Biologici. Il Biologus ottiene competenza negli strumenti da Alchimista e nell'abilità Arcana.

Forma Innaturale. Mentre è in forma selvatica il Biologus mantiene il proprio volto umano e può quindi parlare qualsiasi linguaggio conosca.

Sangue Velenoso. Il Biologus ottiene la capacità di alterare la composizione del proprio sangue trasformandolo in un acido velenoso. Mentre è in forma selvatica ottiene immunità ai danni da veleno, i suoi attacchi naturali infliggono 2d4 danni da veleno addizionali. Ogni volta che una creatura ferisce il Biologus subisce 2d6 danni da acido.

Scultura di Carne. Il Biologus apprende l'incantesimo metamorfosi. Conta come un incantesimo da druido ma non riduce il numero degli incantesimi che può preparare.

Guerriero: Legionario Imperiale

Le legioni dell'Impero sono composte da migliaia di soldati il cui addestramento prosegue incessantemente. Le rigide strategie militari si basano sull'abnegazione del singolo e sul devastare i nemici senza pietà. Ogni legione ha i propri riti e credenze ma tutte sono devote all'Imperatore e certe che morire in suo nome sia la massima gloria per un legionario.

Al 3° livello un guerriero ottiene il privilegio: Archetipo Marziale, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Reputazione 1 Impero

Legionario Imperiale	
Livello	**Privilegio**
3°	Efficienza Marziale
7°	Resistenza Temprata
10°	Veterano Temprato
15°	Combattente di Falange
18°	Gloria all'Imperatore

Efficienza Marziale. Quando il Legionario colpisce una creatura con un'arma da mischia può infliggere 2d6 danni addizionali dello stesso tipo dell'arma. Il Legionario deve completare un riposo breve o lungo per poter utilizzare nuovamente questo privilegio. Al 10° livello può utilizzare due volte questo privilegio.

Resistenza Temprata. Il rigoroso e costante addestramento del Legionario gli consente di resistere alle prove più dure, sia fisiche che mentali. Ogni volta che il Legionario esegue un tiro salvezza può tirare un d4 e aggiungere il valore al risultato ottenuto. Se questo privilegio è utilizzato per un tiro salvezza contro morte e il valore ottenuto è 20 o più si applicano gli effetti come se si fosse tirato 20 sul d20.

Veterano Temprato. Il Legionario può utilizzare due volte il privilegio Recuperare Energie.

Combattente di Falange. Il Legionario può utilizzare la propria azione bonus per utilizzare l'azione Aiuto scegliendo come bersaglio una creatura entro 9m da lui.

Gloria all'Imperatore. Quando il Legionario riduce a 0 o meno punti ferita una creatura bersaglio mentre utilizza il privilegio Efficienza Marziale recupera un numero di punti ferita pari a metà del proprio livello (arrotondato per eccesso).

THE RAGING BARBARIAN

Monaco: Sigillatore Imperiale

Le legioni imperiali ospitano fra i loro ranghi divisioni di individui particolarmente sensibili ai flussi della Realtà Straordinaria. Tale è la loro affinità da essere in grado di manipolarne le energie per piegare la realtà al volere dell'Imperatore e proteggere le sue armate. I Sigillatori vegliano sulla soglia fra il nostro mondo e la Realtà Straordinaria.

Al 3° livello un monaco ottiene il privilegio: Tradizione Monastica, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Reputazione 1 Impero

Sigillatore Imperiale	
Livello	**Privilegio**
3°	Distorcere la Realtà
6°	Dimenisone dell'Incubo
11°	Soppressione della Realtà
17°	Apostasia

Distorcere la Realtà. Quando il Sigillatore colpisce una creatura può spendere 1 punto ki per alterare le percezioni del bersaglio. Fino alla fine del prossimo turno la creatura bersaglio non può utilizzare la propria reazione e dispone di svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove d'abilità.

Dimensione dell'Incubo. Quando il Sigillatore colpisce una creatura può spendere 2 punti ki per alterare le percezioni del bersaglio. L'effetto è quello del privilegio Distorcere la Realtà ma la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione alla fine del proprio turno per porvi termine.

Soppressione della Realtà. Il Sigillatore è tanto affine ai flussi della Realtà Straordinaria da saperne annullare gli effetti. Il Sigillatore apprende l'incantesimo individuazione del magico che può lanciare a volontà. Inoltre può spendere 4 punti ki per lanciare l'incantesimo dissolvi magia o rimuovi maledizione come azione o controincantesimo come reazione.

Apostasia. Quando il Sigillatore colpisce una creatura con un colpo senz'armi può spendere 5 punti ki per recidere la connessione con la Realtà Straordinaria. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, in caso di fallimento non può utilizzare l'azione attaccare, lanciare incantesimi o utilizzare abilità magiche fino alla fine del suo prossimo turno, quando può ripetere il tiro salvezza per porre fine agli effetti.

Paladino: Cercatore Imperiale

I Cercatori sono potenti guerrieri addestrati nelle arti mistiche per poter sopravvivere in condizioni estreme. Ai Cercatori è affidato il compito di espandere i confini dell'Impero, addentrandosi nei territori conosciuti come malelande ed eliminando le minacce che vi risiedono. Spesso sono accompagnati da compagni d'avventura, attratti sia dal gusto dell'ignoto che dal carisma di questi esploratori a cui l'Imperatore stesso ha concesso una lettera di marca.

Al 3° livello un paladino ottiene il privilegio: Giuramento Sacro, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Reputazione 1 Impero

Giuramento del Cercatore
Un Cercatore è devoto all'Imperatore per la libertà che gli è concessa e sarebbe pronto a sacrificare la propria vita pur di aggiungere un dettaglio alla mappa dell'Impero. La lettera di marca che porta gli consente di infrangere qualsiasi legge e autorità locale, conscio che l'occhio benevolo dell'Imperatore lo veglia e giudica costantemente.

Dettami del Cercatore
La conoscenza è potere. Come cercatore ti è affidato il potere di ampliare i confini della razza umana. Questo privilegio ti è concesso dall'Imperatore stesso e come suo tramite disponi di una frazione del suo potere.
Il Velo deve essere strappato. La Realtà Straordinaria cela misteri e meraviglie con un velo di menzogne e illusioni. La spada che impugni è in gradi di fendere questa cortina e di vedere oltre la nebbia.
La Conoscenza appartiene all'Impero. Ogni scoperta deve essere riportata alla fonte della conoscenza, ovvero l'Impero. Ogni sacrificio è accettabile pur di preservare la conoscenza.

Cercatore Imperiale	
Livello	**Privilegio**
3°	Incantesimi del Cercatore, Incanalare divinità
7°	Aurea Apotropaica
15°	Cercatore Esperto
18°	Aura Espansa
20°	Custode dei Segreti

Incantesimi del Giuramento del Cercatore
Il Cercatore ottiene incantesimi al livello di paladino indicato nella tabella qui di seguito.

Livello da paladino	Incantesimi
3°	*comprendere linguaggi, identificare*
5°	*scurovisione, vedere invisibilità*
9°	*chiaroveggenza, parlare con i morti*
13°	*occhio arcano, localizza creatura*
17°	*conoscenza delle leggende, scrutare*

Incanalare divinità. Il Cercatore ottiene le seguenti opzioni di Incanalare divinità.
La Conoscenza è Potere. Quando colpisce una creatura il Cercatore può aggiungere al tiro per i danni il suo livello da paladino.
Squarciare il Velo. Ogni Abominio, Fata, Elementale o Aberrazione entro 9m deve superare un tiro salvezza su Carisma. Per 1 minuto, il Cercatore dispone di vantaggio al tiro per colpire contro le creature che hanno fallito il tiro salvezza.

Aura Apotropaica. Il Cercatore e i suoi alleati entro 3m dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi.

Cercatore Esperto. Il Cercatore è considerato essere sotto il costante effetto degli incantesimi v*edere invisibilità* e *comprendere linguaggi* e non necessita di concentrazione, inoltre può leggere qualsiasi scrittura.

Aura Espansa. Il raggio dell'Aura Apotropaica del Cercatore aumenta a 9m.

Custode dei Segreti. Ogni volta che il Cercatore utilizza uno slot incantesimo, per lanciare un incantesimo o per il privilegio punizione divina, recupera uno slot incantesimo di livello inferiore, già utilizzato.

Ranger: Jager Imperiale

Gli Jager utilizzano le armi più evolute sfornate dalle fabbriche imperiali. Esperti nell'uso delle armi da fuoco ma anche di esplosivi, sono spesso utilizzati per abbattere Abomini di dimensioni smodate o fortificazioni di eretici. I normali legionari tendono a lasciare isolati questi specialisti, inquietati dal possibile malfunzionamento di una delle loro armi.

Al 3° livello un ranger ottiene il privilegio: Archetipo Ranger, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Reputazione 1 Impero

Jager	
Livello	**Privilegio**
3°	Incantesimi dello Jager, Addestramento Jager
7°	Pistoliere imperiale
11°	Cecchino imperiale
15°	Guastatore imperiale

Incantesimi dello Jager
A partire dal 3° livello lo Jager apprende incantesimi addizionali quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella qui di seguito. Sono considerati come incantesimi da ranger ma non contano al fine del numero massimo di incantesimi conosciuti dallo Jager.

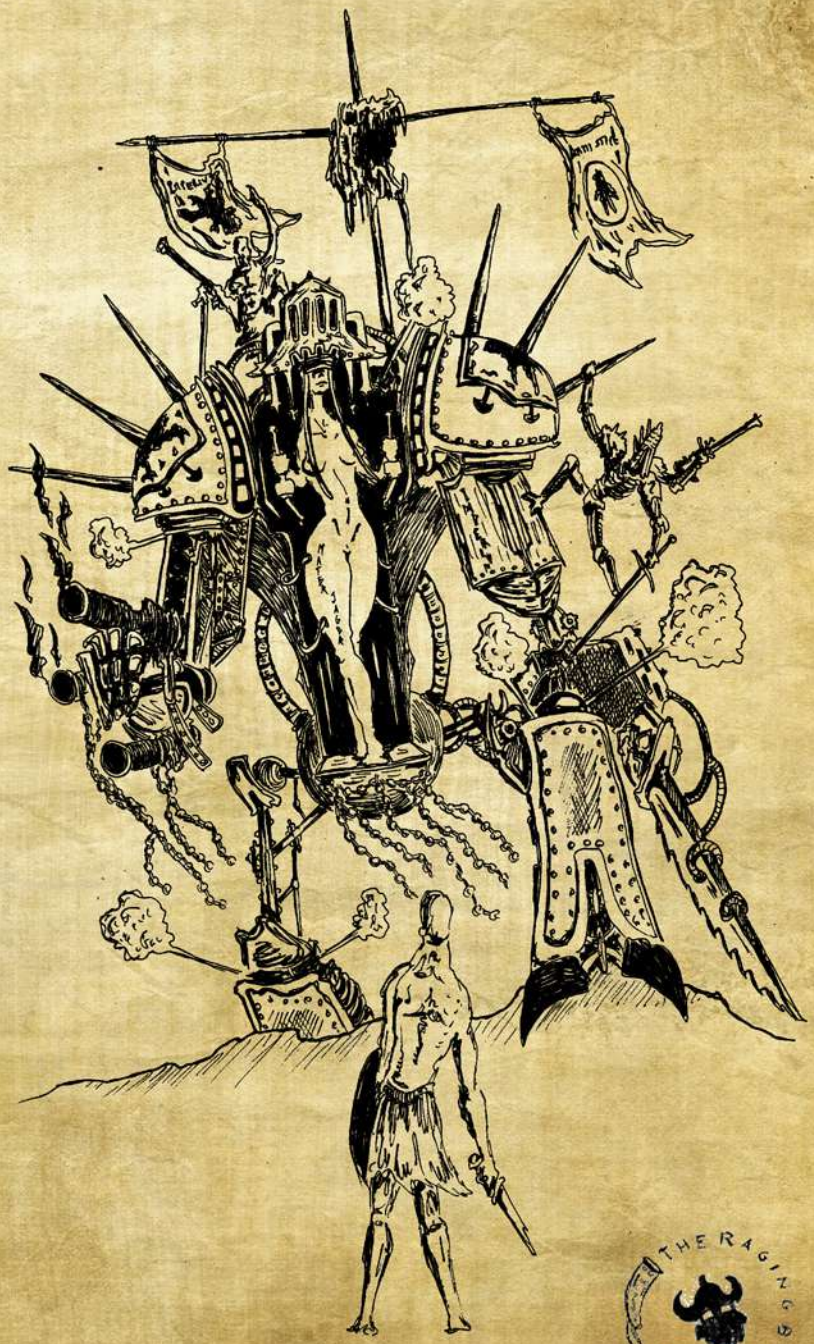
Inni del Cappellano	
Livello da Ranger	**Incantesimi**
3°	*marchio del cacciatore, nube di nebbia*
5°	*scuro visione, trucco della corda*
9°	*anti-individuazione, respirare sott'acqua*
13°	*libertà di movimento, terreno illusorio*
17°	*guscio anti-vita, fuorviare*

Addestramento Jager. Lo Jager ottiene competenza nelle armi da fuoco imperiali e in attrezzi dell'artigiano (Alchimista). Ottiene una pistola o un fucile imperiale. Può sostituirla o rimpiazzarla in caso di perdita o distruzione in una fortezza imperiale. Al termine di un riposo lungo può produrre 30 proiettili imperiali.

Pistoliere imperiale. Se lo Jager si trova entro 1,5m da una creatura ostile o attacca a lungo raggio con una pistola imperiale non dispone di svantaggio. Ignora la proprietà ricarica delle pistole imperiali. Al termine di un riposo lungo può produrre una granata imperiale fumogena.

Cecchino imperiale. Lo Jager ignora le penalità per un bersaglio che gode di mezza copertura o tre quarti di copertura quando effettua un attacco a distanza. Ignora la proprietà ricarica dei fucili imperiali.

Guastatore imperiale. Lo Jager al termine di un riposo lungo può produrre 60 proiettili imperiali e una granata imperiale a frammentazione.



Ladro: Addestratore Imperiale

L'Impero fa ampio uso di mastini da guerra per pattugliare i campi di battaglia e stanare fuggitivi. Il loro addestramento brutale è in grado di risvegliare gli istinti più feroci dei mastini e consente al loro addestratore di finire le prede con rapida efficienza.

Al 3° livello un ranger ottiene il privilegio: Archetipo Ladresco, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Reputazione 1 Impero

Addestratore Imperiale	
Livello	**Privilegio**
3°	Mastino Imperiale
9°	Attacco Coordinato
12°	Branco Affamato
17°	Muta da Caccia

Mastino Imperiale. L'Addestratore dispone di un mastino imperiale (possiede le caratteristiche di un lupo). Se il tuo mastino muore o scompare l'Addestratore può sostituirlo in una fortezza imperiale. Il mastino obbedisce agli ordini dell'Addestratore al meglio delle proprie capacità e agisce al valore d'iniziativa dell'Addestratore. Se l'Addestratore è incapacitato o assente il mastino continua ad agire seguendo l'addestramento del suo padrone (quindi il giocatore può continuare a far agire il mastino come meglio crede). Il mastino imperiale somma il bonus di competenza dell'Addestratore ai tiri per colpire, per i danni, alla CA, alle prove d'abilità e ai tiri salvezza. Inoltre possiede un numero di punti ferita pari a quattro volte il livello da ladro dell'Addestratore.

Attacco Coordinato. Il mastino imperiale può utilizzare la propria azione bonus per utilizzare l'azione Disimpegnarsi o Scattare.

Branco Affamato. Il mastino imperiale, quando subisce danno, può utilizzare la propria reazione per dimezzare il danno subito.

Muta da Caccia. L'Addestratore Imperiale ottiene un secondo mastino.

Stregone: Aberrante Imperiale

Gli infiniti esperimenti d'infusione tendono a distruggere gli esemplari prima che possano sviluppare capacità utili all'Impero. Più raramente esistono campioni aberranti che non solo sopravvivono al trattamento ma che, anzi, riescono a superare di gran lunga le aspettative dei Biologus. Ovviamente tali singolarità vengono impiegate sul campo per testarne i limiti.

Al 1° livello uno stregone ottiene il privilegio: Origine Stregonesca, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: nessuno ma o appartieni all'Impero o sei su di un rogo del Dogma.

Aberrante Imperiale	
Livello	**Privilegio**
1°	Portale dei Mondi
3°	Visione della Realtà
6°	Verità Celata
14°	Forma Aberrante
18°	Apostolo del Velo

Portale dei Mondi. L'Aberrante apprende due nuove lingue mentre l'infusione inizia a produrre modifiche sulla sua mente. Inoltre continua a mormorare frasi arcane incomprensibili in grado di ferire le menti dei più deboli. Apprende il trucchetto *Beffa Crudele* che non conta al fine del numero di trucchetti conosciuti dall'Aberrante.

Visione della Realtà. L'Aberrante può spendere un punto stregoneria per lanciare l'incantesimo *Anatema*.

Verità Celata. L'Aberrante può spendere 3 punti stregoneria e utilizzare la propria azione per sussurrare segreti oscuri in grado di squarciare brevemente il Velo che nasconde la Realtà Straordinaria. Ogni creatura entro 9m dall'Aberrante deve superare un tiro salvezza su Carisma o subire 5d6 danni psichici e soffrire di un effetto della follia a breve termine (come descritto nel manuale del master sulla tabella della follia a breve termine di pagina 259), in caso di successo i danni sono dimezzati e non subisce effetti di follia.

Forma Aberrante. Il corpo dell'Aberrante inizia a mutare e la pelle a divenire aliena con piccoli tentacoli che la ricoprono mentre sulla fronte emerge un terzo occhio. L'Aberrante ottiene resistenza ai danni psichici e può spendere 4 punti stregoneria per lanciare l'incantesimo *Tentacoli Neri* o *Visione del Vero*.

Apostolo del Velo. L'Aberrante è ormai immerso nella Straordinaria Realtà e le sue percezioni colgono solo frammenti del mondo reale. I danni psichici inferti dall'Aberrante ignorano le resistenze. Può spendere 6 punti stregoneria e la propria azione per spalancare il terzo occhio e lanciare l'incantesimo *Terreno Illusorio*. Ogni creatura all'interno dell'area dell'incantesimo che fallisca la prova d'Intelligenza (Indagare) subisce 8d6 danni psichici e un effetto della follia a lungo termine (come descritto nel manuale del master sulla tabella della follia a breve termine di pagina 259), in caso di successo i danni sono dimezzati e non subisce effetti di follia.

Warlock: Campione dell'Imperatore

Fra le legioni di soldati che formano le armate dell'Impero si trovano individui particolarmente devoti e sprezzanti del pericolo. La convinzione nella protezione dell'Imperatore sembra manifestarsi in modo tangibile conferendo loro abilità straordinarie. A differenza dei santi viventi che odono l'Innominabile, chi sente la voce dell'Imperatore sembra bramare unicamente il sangue dei nemici, incurante delle ferite e delle possibilità di vittoria.

Al 1° livello un warlock ottiene il privilegio: Patrono Ultraterreno, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: solo chi è genuinamente devoto all'Imperatore ne riceve la sua benedizione

Campione dell'Imperatore	
Livello	**Privilegio**
1°	Incantesimi del Campione, Per l'Imperatore
6°	L'Imperatore protegge
10°	Sangue scelto
14°	Giudizio dell'Imperatore

Incantesimi del Campione. Il Campione dell'Imperatore aggiunge gli incantesimi indicati nella tabella a quelli a disposizione nell'elenco del warlock.

Incantesimi del Campione dell'Imperatore	
Livello Incantesimo	**Incantesimi**
1°	*benedizione, eroismo*
2°	*punizione marchiante, lama infuocata*
3°	*manto del crociato, rinascita*
4°	*aura di purezza, interdizione alla morte*
5°	*punizione esiliante, colpo infuocato*

Per l'Imperatore. Il Campione può utilizzare la propria reazione quando colpisce una creatura con un'arma da mischia per aggiungere il proprio valore del modificatore di Carisma (minimo 1) al tiro dei danni. Può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al modificatore di Carisma. Recupera tutti gli usi dopo un riposo lungo.

L'Imperatore protegge. Quando il Campione dell'Imperatore scende a 0 punti ferita ma non è ucciso sul colpo, può tornare a 1 punto ferita. Non può utilizzare nuovamente questo privilegio finché non ha ultimato un riposo lungo.

Sangue scelto. Il Campione dell'Imperatore non riceve solo un addestramento fisico ma infusioni di sangue alterato dai Biologus Imperiali. Ottiene resistenza agli incantesimi. Il Campione dell'Imperatore è inoltre immune agli effetti di paura.

Giudizio dell'Imperatore. Il Campione dell'Imperatore, a seconda del patto scelto, ottiene i seguenti benefici.
Patto della Lama: quando colpisce con un'arma da mischia una creatura può sacrificare uno slot incantesimo per infliggere 5d10 danni radiosi, se il bersaglio è una creatura di taglia grande o inferiore cade prona.
Patto del Tomo: il tomo ottiene le caratteristiche di una verga del custode del patto +1. Il bonus diviene +2 al 16° livello, +3 al 18° livello.
Patto della Catena: Il Campione dell'Imperatore può scegliere come famiglio un cavallo da guerra.

Mago: Oracolo Imperiale

Le capacità di preveggenza sono molto ricercate fra i servitori dell'Impero e gli oracoli sono i profeti ciechi dell'Imperatore. A loro è affidato il compito di divulgare il volere del monarca ai popoli. Le legioni si affidano agli oracoli e ai loro vaticini prima di scendere in battaglia. Si dice che gli oracoli siano tutti privi della vista poiché il loro rito iniziatico prevede di sollevare per un solo istante lo sguardo sul volto dell'Imperatore. Le bende nere con l'occhio rosso dipinto sono il simbolo della loro appartenenza all'Impero.

Al 2° livello un mago ottiene il privilegio: Tradizione Arcana, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Reputazione 1 Impero

Oracolo Imperiale	
Livello	**Privilegio**
2°	Rivelazione, Tarocchi
6°	Incantesimi Predetti
10°	Intuito di Battaglia
14°	Lettura della Trama

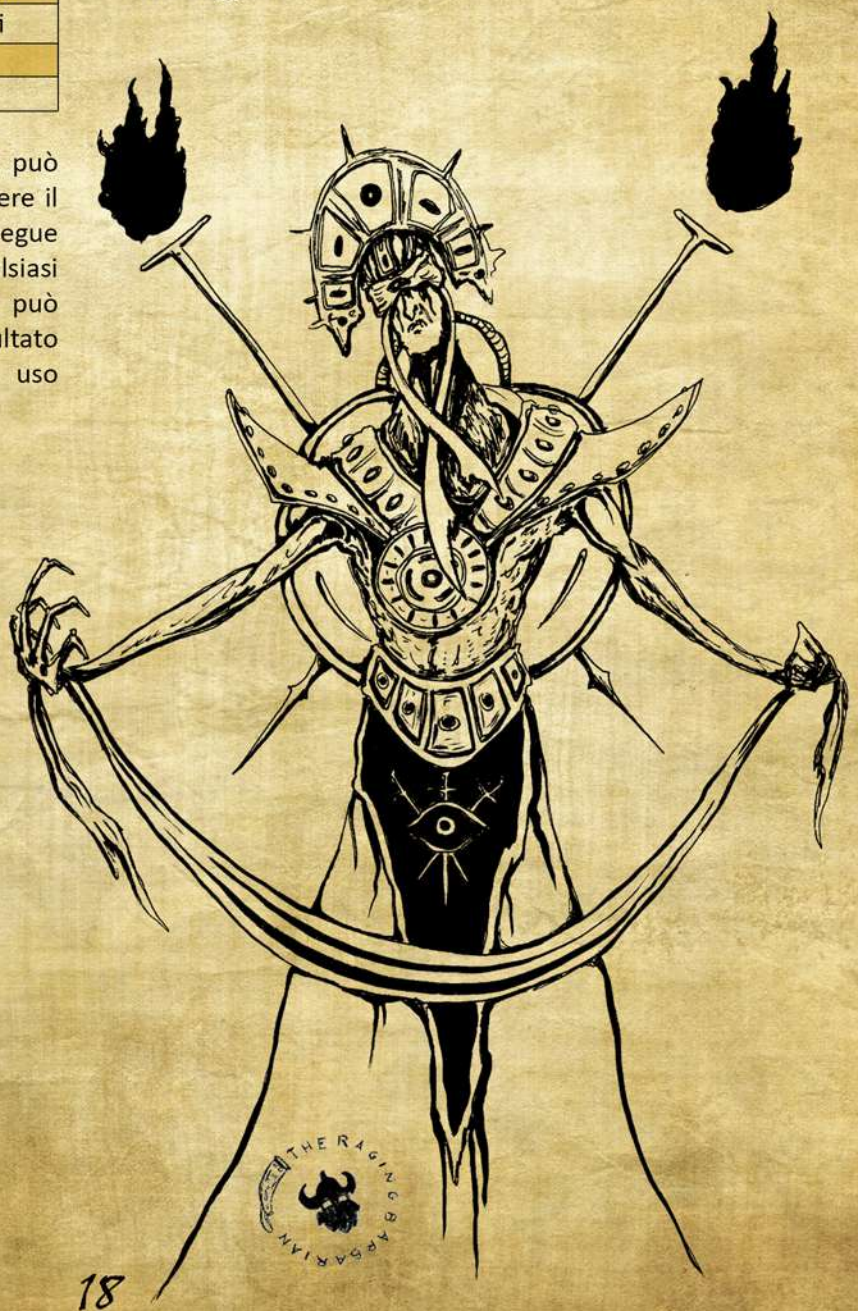
Rivelazione. L'Oracolo, una volta per riposo lungo, può spendere 10 minuti compiendo un rituale per leggere il destino di un'altra creatura. Alla fine del rituale esegue una prova di Intelligenza (Investigare). In qualsiasi momento in cui la creatura bersaglio tira un d20 può decidere di sostituire il valore ottenuto con il risultato della prova dell'Oracolo. L'Oracolo ottiene un uso addizionale di questo potere al 6° e al 18° livello.

Tarocchi. L'Oracolo ottiene competenza in Strumenti da Artigiano (Tarocchi) e dispone di vantaggio nelle prove per utilizzare i Tarocchi Imperiali (vedi Capitolo 2 Equipaggiamento).

Incantesimi Predetti. Una volta per riposo lungo l'Oracolo può lanciare un incantesimo con tempo di lancio un'azione con un'azione bonus. Può lanciare l'incantesimo anche se ha già lanciato un incantesimo in quel turno. L'Oracolo ottiene un ulteriore utilizzo di questo potere al 10° e 14° livello.

Intuito di Battaglia. Gli attacchi in mischia e a distanza dell'Oracolo infliggo un numero di danni addizionali, del tipo dell'arma, pari al modificatore di Intelligenza dell'Oracolo.

Lettura della Trama. Finché l'Oracolo è concentrato su di un incantesimo le creature che lo attaccano dispongono di svantaggio.



Capitolo 2
Equipaggiamento

In questo capitolo sono presenti ulteriori opzioni per l'Organizzatore. Ancora una volta gli oggetti ed equipaggiamenti non sono da considerarsi come delle migliorie rispetto a quelli esistenti negli altri manuali, quanto piuttosto un modo per aggiungere ulteriore spessore e carisma ai membri dell'Impero.

Armature

Sectam Imperiale. Una lunga tunica munita di cappuccio per proteggere i servitori dell'Impero. Nella sua trama sono cuciti particolari fili in vari metalli che ne aumentano il peso e offrono una blanda protezione contro la Straordinaria Realtà. Chi indossa un Sectam dispone di vantaggio nei Tiri Salvezza contro danni di tuono.

Armatura Leggera

Nome		Costo	Classe Armatura (CA)	
Sectam Imperiale		75 mo	10+ modificatore Des	
Peso	**Proprietà**		**Forza**	**Nascondersi**
2 kg	Speciale		10	-

Armi

Corno del Destino. Uno *Strumento del Destino*, costituito da un corno o da una conchiglia ritorta. Chi è competente nel suo utilizzo è in grado di modulare il fiato così da produrre un suono lacerante. Si utilizza il modificatore di Destrezza per colpire mentre si aggiunge il modificatore di Carisma ai danni.

Arma da Guerra a Distanza

Nome	Costo	Danno
Corno del Destino	75 mo	1d6 tuono
Peso	**Proprietà**	
1 kg	Leggera, Gittata (9m/30m)	

Tromba del Destino. Uno *Strumento del Destino*, costruita in un rame trattato possiede un colore rossiccio. Il lungo canneggio, facilita l'emissione dei suoni, coprendo una lunga distanza. Si utilizza il modificatore di Destrezza per colpire mentre si aggiunge il modificatore di Carisma ai danni.

Arma da Guerra a Distanza

Nome	Costo	Danno
Tromba del Destino	75 mo	1d8 tuono
Peso	**Proprietà**	
2,5 kg	Due Mani, Gittata (30m/100m)	

Ottone del Destino. Uno *Strumento del Destino*, la canna ritorta amplifica il suono così che possa propagarsi con effetti devastanti. Si utilizza il modificatore di Destrezza per colpire mentre si aggiunge il modificatore di Carisma ai danni.

Arma da Guerra a Distanza

Nome	Costo	Danno
Ottone del Destino	75 mo	1d10 tuono
Peso	**Proprietà**	
1 kg	Due Mani, Pesante, Gittata (30m/150m)	

Pistola Imperiale. Arma da fuoco imperiale, costruita con rituali arcani e potenziata da proiettili carichi di energia mistica, equipaggiamento speciale riservato ai Jager o come riconoscimento ad alte figure Imperiali.

Arma da Guerra a Distanza

Nome	Costo	Danno
Pistola Imperiale	750mo	2d6 perforanti
Peso	**Proprietà**	
2,5 kg	Munizioni, Leggera, Ricarica, Gittata (9m/30m)	

Fucile Imperiale. Arma da fuoco imperiale, dalla lunga canna e dall'ingombrante calcio. Il grande potere offensivo le rende armi potenti sebbene siano penalizzate dalla lenta cadenza di fuoco e dall'instabilità delle munizioni.

Arma da Guerra a Distanza

Nome	Costo	Danno
Fucile Imperiale	1.500 mo	2d10 perforante
Peso	**Proprietà**	
10 kg	Due mani, Gittata (30m/100m), Munizioni, Ricarica	

Granata Imperiale. Arma da fuoco imperiale, a forma di mazza per potenziarne la gittata. La granata può essere caricata con schegge d'acciaio o con un preparato alchemico in grado di creare una cortina fumogena. Ogni creatura entro 6m dall'esplosione di una granata a frammentazione deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o subire 5d6 danni perforanti, dimezzati in caso di successo. La granata fumogena crea una nube che conferisce copertura totale in un'area con raggio di 6m. In caso in cui il tiro per colpire fallisca la granata manca il bersaglio di 2d10 metri in una direzione casuale.

Arma da Guerra a Distanza

Nome	Costo	Danno
Granata Imperiale	500 mo	2d10 perforanti
Peso	**Proprietà**	
1 kg	Lancio, Gittata (10m/20m)	

Equipaggiamento d'Avventura

Proiettile Imperiale. Una piccola ogiva caricata di un preparato alchemico, potenziato dal sangue di chi lo utilizza. Munizione standard delle armi da fuoco imperiali, è in grado di generare una potente esplosione dall'enorme potere perforante. Un incantesimo di individuazione del magico rivela la loro natura. Perdono di ogni efficacia dopo 8 ore.

Nome	Costo	Peso
Proiettile Imperiale	25 mo	-

Tarocchi Imperiali. Un mazzo di tarocchi dal numero di carte variabile, utilizzato per svariati giochi d'azzardo all'interno delle legioni imperiali. Molto diffuso fra i ciarlatani e i sedicenti divinatori. A volte l'Imperatore concede la sua preveggenza anche a questi individui. Spendendo 10 minuti divinando con i tarocchi il personaggio, una volta al giorno, può lanciare un d20. Se il valore ottenuto è 20 può sostituirlo al valore del tiro di una prova. L'effetto di questa preveggenza svanisce dopo 8 ore.

Nome	Costo	Peso
Tarocchi Imperiali	100 mo	-

Reliquiairo dell'Impero

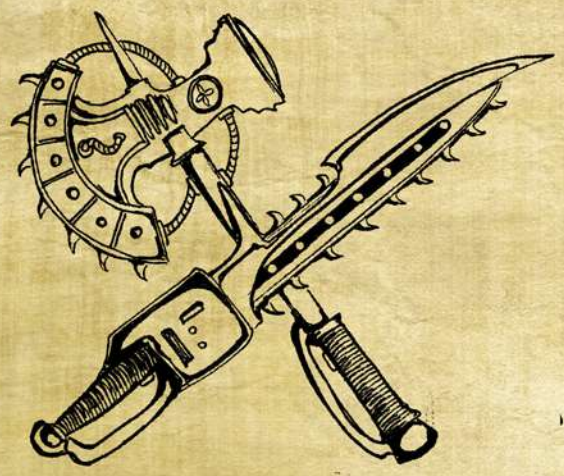
Qui di seguito sono presentati gli oggetti che compongono il reliquiario dell'Impero. Come sempre ogni Organizzatore ha la facoltà di modificare, ampliare o sostituire questi oggetti. Sono divisi per rarità e la loro disponibilità segue le normali regole sulla reputazione che, ovviamente, deve essere nella fazione dell'Impero

Oggetti Comuni

Armi a Catena

Arma, comune (richiede sincronizzazione)

Che sia una spada lunga o un'ascia da guerra, un'arma a catena infligge +1 danno da taglio oltre ai normali danni dell'arma.



Elmo Jager

Oggetto meraviglioso, comune

Un elmo completo con delle lenti rosse luminose sugli occhi che proiettano una luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta attivato, illumina per 6 ore. Con un'azione, un personaggio può schermare le lenti, riducendo la luce proiettata a luce fioca in un raggio di 1,5 metri.

Oggetti Non Comuni

Armi +1
Scudo +1
Staffa del Custode del Patto +1
Bacchetta del Mago Guerriero +1

Distillatore Alchemico

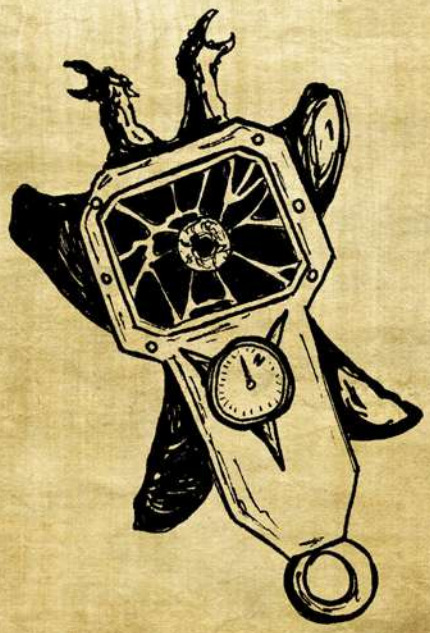
Oggetti meraviglioso, non comune

Il distillatore alchemico è in grado di produrre quotidianamente sostanze e materiali per uso alchemico e conta come un laboratorio portatile.

Rivelatore Imperiale

Oggetto meraviglioso, non comune

Il rivelatore consente di individuare creature od oggetti invisibili in un raggio di 18m, emettendo un suono sempre più frequente man mano che il bersaglio si avvicina.



Oggetti Rari

ARMI +2
ARMATURA +1
SCUDO +2
STAFFA DEL CUSTODE DEL PATTO +2
BACCHETTA DEL MAGO GUERRIERO +2

STENDARDO IMPERIALE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sincronizzazione)

Una volta al giorno, spendendo un'azione, chi lo impugna può liberare dallo stendardo un'ondata di terrore. Ogni creatura a scelta di chi impugna lo stendardo, in un raggio di 9 metri dallo stendardo, deve superare un tiro salvezza di Saggezza con CD 15 o diventare spaventata dallo stendardo per 1 minuto. Mentre è spaventato in questo modo, una creatura, durante il suo turno, deve cercare di spostarsi il più lontano possibile dallo stendardo e non può muoversi volontariamente entro 9 metri da esso. Inoltre non può eseguire reazioni. La sua azione può essere unicamente Correre o tentare di sfuggire a un effetto che gli impedisce di muoversi. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l'azione Schiva. Alla fine di ogni turno, una creatura sotto l'effetto dello stendardo può ripetere il tiro salvezza. L'effetto termina se lo stendardo non è impugnato.

Oggetti Molto Rari

ARMI +3
ARMATURA +2
SCUDO +3
STAFFA DEL CUSTODE DEL PATTO +3,
BACCHETTA DEL MAGO GUERRIERO +3

CARAPACE NERO

Armatura, molto raro (richiede sincronizzazione)

Questa armatura di cuoio borchiato se indossata, guarisce 1d6 punti ferita ogni 10 minuti, a condizione che il portatore abbia almeno 1 punto ferita. Se perde una parte del corpo, il carapace fa ricrescere la parte mancante e ritorna alla piena funzionalità dopo 1d6 + 1 giorni se il portatore resta ad almeno 1 punto ferita per tutto il tempo.

ARTO POTENZIATO

Arma, molto rara (richiede sincronizzazione)

Questa appendice protesica è stata sviluppata dagli artigiani imperiali come simbolo di comando per i più alti ranghi militari o i veterani che hanno subito menomazioni. Per sincronizzarsi, questo oggetto deve essere innestato sul moncone e diverrà magicamente una copia dell'appendice che sta sostituendo. Mentre è attaccata, la protesi offre questi vantaggi:

- La protesi è una parte completamente funzionante del corpo.
- È possibile eseguire un'azione per rimuovere la protesi e questa si rimuove se la tua sincronizzazione termina. Non può essere rimossa contro la volontà del proprietario.
- La protesi è un'arma da mischia magica con la quale il portatore è competente. Infligge 3d6 danni forza.

SCUDO DEL CATAFRATTO

Scudo, raro (richiede sincronizzazione)

Un pesante scudo con numerosi strati ablativi. Quando impugna lo scudo il portatore dispone di vantaggio ai Tiri Salvezza contro Incantesimi.

Armatura +3

Campo di Forza

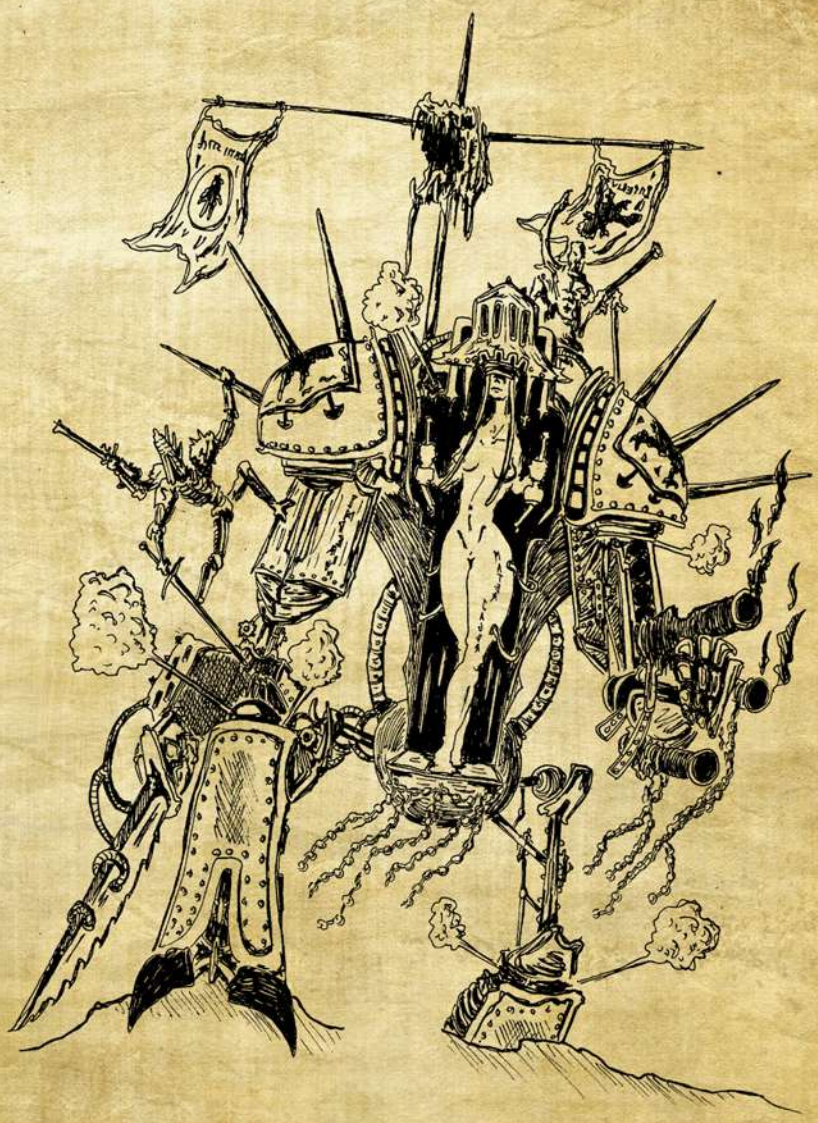
Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sincronizzazione)
Il portatore ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e per i danni effettuati con un'arma da mischia non magica ogni turno. La prima volta che attacca con in ciascun turno, può trasferire alcuni o tutti i bonus della alla classe d'armatura, invece di usare il bonus per gli attacchi di quel turno. I bonus modificati rimangono in vigore fino all'inizio del prossimo turno del portatore.

Pistole del Navigatore

Arma, Leggendaria (richiede sincronizzazione)
Questa coppia di pistole imperiali è appartenuta ad un famoso esploratore a cui viene riconosciuto il merito di aver mappato grande porzioni del mondo conosciuto. La leggenda vuole che gli vennero donate dall'Imperatore in persona, come segno di onore e gloria. Possiedono il profilo di due Pistole Imperiali e devono essere impugnate contemporaneamente per poter funzionare. Chi le impugna può utilizzare la propria azione o azione bonus per sparare con entrambe contemporaneamente. Il loro funzionamento o l'energia che le alimenta è un mistero noto solo all'Imperatore, pertanto non possiedono le proprietà munizioni e ricarica.

Armatura Dreadnought

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sincronizzazione)
Questo oggetto sembra essere una gigantesca armatura di ferro del peso di 250 chilogrammi. La parte anteriore è aperta e consente al pilota di muovere l'armatura assicurando braccia e gambe.
L'Armatura Dreadnought è un oggetto grande con le seguenti statistiche:
Classe di armatura: 20
Punti ferita: 200
Velocità: 9 m
Immunità ai danni: veleno, psichico
Quando il pilota "indossa" l'Armatura Dreadnought è protetto da un campo di forza e ogni attacco che lo prende come bersaglio deve colpire e infliggere danni all'armatura. Come azione il pilota può uscire dall'armatura o indossarla. Quando raggiunge 0 punti ferita l'armatura è distrutta e il pilota viene espulso ed è considerato prono.



Speziale dell' Impero

Qui di seguito sono presentate le pozioni a disposizione di uno speziale dell'Impero. Sono divise per rarità e la loro disponibilità segue le normali regole sulla reputazione che, ovviamente, deve essere nella fazione dell'Impero. Si tratta di cataplasmi e unguenti recuperabili in avamposti o caserme.

Pozioni Comuni

Pozione di Guarigione

Vigorilla

Per la durata di un minuto, ogni volta che chi l'ha ingerita effettua un tiro per i danni con un'arma da mischia, infligge 1d4 danni extra dello stesso tipo dell'arma che ha utilizzato.

Pozioni Non Comuni

Pozione di Guarigione Maggiore

Collirio del Gatto

Per la durata di un minuto, chi ha versato questo preparato negli occhi ottiene scurovisione 180 metri.

Pozioni Rare

Pozione di Guarigione Superiore

Pelle del Veterano

Per la durata di un'ora, chi l'ha ingerita ottiene resistenza ai danni non magici contundenti, perforanti e taglienti.

Pozioni Molto Rare

Pozione di Guarigione Suprema

Visione Onirica

Per la durata di un minuto, chi ha ingerito la pozione ottiene la capacità di vedere le cose per ciò che effettivamente sono: è dotata di vista pura, nota le porte segrete nascoste dalla magia ed è in grado di vedere sul Piano Etereo, entro un raggio di 36 metri.

Pozioni Leggendarie

Vino Veritas

Per un'ora, chi assume la pozione quando effettua una prova di Carisma, può sostituire il risultato del tiro con un 15. Inoltre, a prescindere da ciò che dice, le magie in grado di determinare se un bersaglio dice o meno la verità indicheranno che ciò che l'incantatore sta dicendo è la verità..

Benefici dell' Impero

Qui di seguito sono presentati i benefici a disposizione dei legionari dell'Impero. Sono divisi per rarità e la loro disponibilità segue le normali regole sulla reputazione che, ovviamente, deve essere nella fazione dell'Impero.

Beneficio Comune

Spilla dell'Aquila Bicefala

Il legionario ottiene una spilla in ferro raffigurante l'aquila bicefala, simbolo dell'Impero. Questa lo identifica come un agente dell'Impero , conferendogli ovvi vantaggi fra i seguaci dell'Imperatore.

Beneficio Non Comune

Rispetto del Guerriero

Grazie all'onore attribuito ai legionari, il soldato può disporre di vantaggio in una prova di intimidire o persuadere verso personaggi non giocanti e li può influenzare in varie forme (a discrezione del Game Master), le guardie lo tratteranno sempre con rispetto.

Beneficio Raro

Via del Legionario

Il soldato può chiedere asilo in qualsiasi roccaforte dell'Impero e ricevere cure e medicazioni per se e per i propri compagni. La natura dei soccorsi prestati dipende dal numero di persone e dal tipo di roccaforte.

Beneficio Molto Raro

Guardia d'Onore

Il soldato è un riconosciuto veterano e può richiedere degli uomini come scorta in una roccaforte imperiale. Il tipo e il numero di uomini dipende dal tipo di roccaforte.

Beneficio Leggendario

Equipaggiamento Sperimentale

Il soldato, in una roccaforte Imperiale, può richiedere che gli venga affidata dell'equipaggiamento sperimentale per la durata della missione. Questo concede al portatore i seguenti benefici: dispone di vantaggio ai Tiri Salvezza contro Incantesimi e, se il portatore fallisce un tiro salvezza, può utilizzare la propria reazione per trasformare il fallimento in un successo. Questo potere non può più essere utilizzato fino all'alba successiva.

Capitolo 3 Opzioni per il Game Master

In questo capitolo si trovano una serie di informazioni e opzioni riservate al Game Master. L'Organizzatore di ogni Città può scegliere di implementare o meno queste opzioni o di modificarle a seconda delle proprie necessità come meglio ritiene opportuno per la propria comunità di giocatori.

Codex Pugnator

Regolamento per Battaglie Campali

di ***Rodolfo Graziano***
col contributo di Matteo MaGi Gandini
e Valerio Giangio Coppola
e un ringraziamento speciale alla community di
Codex Venator Torino

Prefazione

Sin dagli albori, il gioco di ruolo e l'hobby del wargaming hanno condiviso spalla a spalla lo spazio concettuale dei sogni. Anche in un tempo nel quale i giochi erano un lusso da ricchi, l'idea di "giocare alla guerra" era un punto fisso in tutti i bambini. Che fosse con spade o martelli di fortuna fatti di rami o di semplici "tang" e "clang" gridati a squarciagola da piccoli sognatori che rifiutavano di farsi imbrigliare da una realtà spoglia e banale.

Anche quando i tempi mutarono e i primi giocattoli raggiunsero le case, in prima linea vi erano loro, i soldatini di plastica verdi, rimasti da allora nell'immaginario collettivo. Perché, inevitabilmente, quando la fantasia si scatena, e i sogni volano liberi, si manifesta la volontà del sognatore di svettare impavido sul comune, di librarsi al di sopra della mera umanità. E quale posto migliore del campo di battaglia, il mangiatore di sogni, il posto dove per definizione vanno ad infrangersi le speranze e le vite degli uomini reali. Ed è così che, dal Signore degli Anelli al più umile dei romanzetti, il tema della battaglia è sempre presente nel fantastico. Ed è innegabilmente legato all'idea dell'uomo che spicca tra i suoi simili. Come qualunque "gnognard" che si rispetti non mancherà di sottolineare qualora se ne presentasse l'occasione, e a volte anche altrimenti, la storia di Dungeons & Dragons è nata in un tempo dove le complicate tavole di avanzamento marchiavano chiaramente come, giunti al livello 20, i guerrieri avessero diritto al loro feudo, il loro castello e le loro armate. Perché, come molti ben sanno, D&D è nato come una costola di Chainmail, il wargame. Pensato per occupare il tempo tra un'epica battaglia e l'altra, l'idea dell'eroe ha però preso il sopravvento.

Persino altri famosi wargame come Warhammer non riescono ad esimersi dalla necessità di avere personaggi fuori dal comune, che svettano al di sopra della banale realtà, per quanto fantastica questa sia.

E quindi, si sente sempre la spinta, nei giochi di ruolo, ad arrivare al punto ove è necessario rappresentare eventi enormi, più grandi della vita e della realtà. Così da poter conquistare anche questi.

Questo è, in breve, il perché esiste questo piccolo scritto.

Lo Spirito del Regolamento

Prima di illustrare le regole nella loro fulgida freddezza e impassibilità, mi preme spiegare il perché della loro forma presente.

Una delle sfide più ardue di sempre è quella di superare lo Scilla e Cariddi di ogni avventura che include dei personaggi non giocanti. Da un lato è necessario rendere un esercito necessario per superare sfide che un singolo uomo, per quanto potente, non potrebbe mai sperare di vincere. Dall'altro, si esige la necessità di far svettare i personaggi dei giocatori come in grado di determiare le sorti della battaglia.

Questa necessità narrativa è specchiata in quella meccanica di rendere gli eserciti forti e imponenti, molto più di un singolo personaggio, facendo allo stesso tempo percepire ai giocatori di star sempre e comunque giocando di ruolo, e interpretando il loro personaggio.

Il fulcro di tutto ciò è, per quanto banale possa sembrare, la Scheda. Essa racchiude il cuore, l'anima ed il muscolo del personaggio e rappresenta il legame tra esso ed il giocatore. Quando si chiede ad un giocatore di abbandonare la propria scheda, gli si chiede di staccarsi emotivamente dal proprio personaggio e lo estrania dal sentire non semplicemente sé stesso, ma anche il proprio personaggio, partecipe di ciò che sta accadendo. Pertanto, uno dei punti chiave di questo regolamento è coinvolgere il giocatore attraverso la propria scheda, sfruttando le capacità proprio del personaggio.

È possibile notare facilmente come il danno delle unità sia molto ridotto rispetto ai Punti Ferita generali. Questo, unito al meccanismo della Potenza che simula la progressiva perdita di efficacia delle truppe, è mirato a poter meglio simulare l'effetto del logoramento degli schieramenti. Sebbene il regolamento cerchi, per ragioni di coinvolgimento, di essere inclusivo verso le varie sfaccettature che i personaggi possono avere, è voluta la discrepanza di efficacia tra le varie classi. Un occhio critico potrebbe notare che alcune classi nello specifico possono risultare più efficaci alla guida di determinate truppe, ed alcune brillare indifferentemente dall'assegnazione. Questo è voluto, a sottolineare come ognuno abbia il suo elemento principe di appartenenza. Il campo di battaglia non è un luogo ameno ed ospitale per coloro che, ad esempio, preferiscono sfruttare l'ombra.

Regole di combattimento

Ogni esercito potrebbe essere in grado di schierare truppe differenti, con capacità particolari, forme e dimensioni variabili. In questa sezione si illustrano le regole che accomunano tutti gli eserciti.

le Truppe

Ogni truppa appartiene ad uno delle seguenti categorie:

1.**Fanteria:** truppe base appiedate, corazzate.
2.**Cavalleria:** truppe a quattro o più zampe, corridori.
3.**Tiratori:** arceri, balestrieri, incantatori o simili.
4.**Unità speciali:** truppe che non rientrano nelle definizioni precedenti, dalle armi d'assedio agli olifanti.

Ogni truppa possiede 5 Statistiche base: *Velocità, Classe Armatura, Punti Ferita, Potenza, Attacco* (inclusivo di danno).

La **Velocità** rappresenta di quanto si spossa spostare la truppa in una singola azione di movimento.

La **Classe armatura** rappresenta quanto l'unità è difficile da colpire, segue le normali regole della CA.

I **Punti Ferita** rappresentano la prestanza dell'unità e la sua resistenza al logoramento. Ogniqualvolta l'unità perde un numero di Punti Ferita pari a tale valore, essa perde una Potenza, a dimostrazione del progressione affaticamento delle truppe.

La **Potenza** rappresenta la forza distruttiva della truppa. Ogni Punto Potenza concede alla truppa di effettuare un attacco durante l'azione di attacco.

L'**Attacco** rappresenta le statistiche di attacco della truppa. È espresso come: [Bonus al Tiro per colpire] - [Danno inflitto].

Iniziativa

Durante una campagna, o durante un'avventura, è possibile che ad uno degli eserciti venga assegnata l'iniziativa come ricompensa per aver ottenuto una posizione di vantaggio. In tal caso, l'iniziativa viene mantenuta per l'intera durata dello scontro.

Alternativamente, determinare casualmente l'iniziativa dello scontro, con un tiro di dado contrapposto tra il GM ed uno dei giocatori, lo schieramento con il risultato più alto farà la prima mossa.

Lo schieramento in possesso dell'iniziativa muoverà le proprie unità prima dell'avversario, sempre rispettando l'ordine di azione delle truppe stesse.

Il Turno

Ordine di Azione

In ciascun turno, entrambi gli schieramenti faranno agire una singola volta ciascuna delle proprie truppe, secondo il seguente ordine:

1.Unità speciali
2.Cavalleria
3.Tiratori
4.Fanteria

Lo schieramento in possesso dell'iniziativa muove tutte le proprie unità di un tipo prima delle unità dell'avversario. Quando tutte le unità di un tipo hanno agito, tocca a quelle appartenenti al gruppo successivo. Quanto tutte le unità hanno agito, il turno termina, il turno successivo inizia nuovamente con il primo gruppo dello schieramento con l'Iniziativa.

Le Azione dell'Unità

Ogni unità, una volta attivata, potrà muoversi della propria velocità prima di attaccare. Se un'unità rinuncia ad attaccare, può muoversi due volte. Al termine del movimento, un'unità dotata di un *Capitano* potrà beneficiare delle Azione dell'Eroe (vedi sotto). Una volta attaccato, il turno dell'unità termina.

L'Azione dell'Eroe

Ogni Eroe (incluso il Capitano) presente in una truppa può cercare di sfruttare al meglio le proprie abilità per aiutarla in combattimento. Ogni Eroe può, dopo che l'unità si è mossa, ma prima che attacchi, eseguire una delle seguenti azioni:

Dirigere

L'Eroe sfrutta la propria conoscenza delle tattiche guerresche per meglio dirigere gli sforzi della truppa.

Effetto: il Cacciatore effettua una prova di Arte della Guerra (vedi paragrafo) con CD pari a 13+Punti Potenza attuali dell'unità comandata. Se ha successo, la truppa effettua tutti i propri attacchi con vantaggio.

Difendere

L'Eroe si sacrifica personalmente, facendo da scudo per la truppa contro gli assalti che ucciderebbero dei semplici soldati.

Effetto: il Cacciatore spende fino a metà dei propri dadi vita, applicando il proprio modificatore di costituzione a ciascuno di essi, secondo le normali regolo del Riposo Breve. Quindi, il Cacciatore perde altrettanti Punti Ferita, mentre la sua truppa guadagna Punti Ferita Temporanei pari all'ammontare speso. Questi seguono le normali regole dei Punti Ferita Temporanei, ma svaniscono se l'unità si muove. Altrimenti, persistono finché non utilizzati.

Combattere

L'Eroe scende in campo, colpendo i propri nemici al fianco delle truppe.

Effetto: il Cacciatore effettua un numero di attacchi pari a quanti concessi dalla propria Azione di Attacco o Multiattacco. Per ogni colpo che andrebbe a segno contro CA 20, l'unità che comanda ottiene un attacco bonus durante la propria Azione di Attacco.

Incantesimo

L'Eroe sfrutta le sue energie magiche, tessendo la trama della magie per favorire gli sforzi della truppa utilizzando come base un'incantesimo a sua disposizione.

Effetto: Assegnare all'Incantesimo lancaito un archetipo tra quelli seguenti: Potenziamento, Depotenziamento, Cura, Attacco. Affinché l'incantesimo sia efficace in guerra, è necessario che sia in grado di bersagliare o altresì colpire almeno 6 bersagli diversi. In base all'archetipo, gli effetti finali saranno i seguenti:

Potenziamento: La Classe Armatura o l'Attacco della truppa aumentano di 2 per un numero di turni pari al

livello dell'incantesimo.

Depotenziamento: La Classe Armatura o l'Attacco della truppa nemica bersaglio diminuiscono di 2 per un numero di turni pari al livello dell'incantesimo.

Cura: La truppa guadagna 1D6+1 Punti Ferita per livello dell'incantesimo, senza però poter recuperare la Potenza già perduta.

Attacco: La truppa nemica bersaglio subisce 2D6 danni per livello dell'incantesimo.

Bombarda (solo conquistando una Torre)

L'Eroe guida i suoi uomini per utilizzare velocemente un'arma devastante.

Effetto: il Cacciatore effettua una prova di Arte della Guerra (vedi paragrafo) contro la CA della truppa nemica bersagliata. Se ha successo, il bersaglio subisce 6d6 danni.

Arte della Guerra

Nella Quinta edizione del gioco di ruolo più famoso del mondo non è presente, tra le abilità di un personaggio, qualcosa che indichi la sua conoscenza militare, tattica e logistica. Quando dovranno cimentarsi in prove di questo tipo, i Cacciatori eseguiranno una Prova di Arte della Guerra, ovvero Intelligenza o Saggezza (a scelta del giocatore) + Competenza. Tutti i nobili Cacciatori sono competenti in questa abilità, in quanto il loro rango lo richiede.

Capacità

Alcuni Eroi potrebbero possedere delle abilità speciali adatte alla guerra, come il soffio di un dragonide oppure la capacità di recuperare energie di un Guerriero.

Effetto: Se la Capacità ha effetto sul singolo Eroe, applicare gli effetti come da manuale. Se la Capacità ha effetto su un numero elevato di bersagli, individuare l'incantesimo più simile ed equipararne l'effetto seguendo le regole dell'Azione "Incantesimo" (esempio: un effetto che infligga 8D6 danni può essere paragonato ad una Palla di Fuoco, quindi ad un Incantesimo di Attacco). Se la capacità ha effetto su un numero elevato di bersagli, ma non si riesce ad individuare un incantesimo simile, il GM deciderà assegnando alla Capacità uno degli archetipi dell'Azione "Incantesimo", con un livello che ritiene consono.

Azioni dei Personaggi Non Giocanti

Siccome per un GM gestire le risorse di un Comandante od Eroe (o Malvagi) per ciascuna delle sue truppe può risultare faticoso, per gli eserciti comandati da PNG si consiglia di usare un sistema simulato di Azioni. In questo sistema, durante il turno della truppa si tira 1D6 per ogni suo Eroe, applicando quindi l'effetto descritto per il risultato ottenuto.

Elementi del terreno

Tutte le truppe, se non viene indicato altrimenti, occupano uno spazio di 2x2 caselle, ovvero 20x20 metri.

Dislivello: Sulle mappe possono essere presenti tre livelli di terreno: alto, medio e basso. Spostarsi da un terreno inferiore verso uno superiore richiede un Movimento in più, 20 metri invece dei normali 10. Attaccare una truppa che si trova su un livello sopraelevato impone Svantaggio ai tiri. Viceversa, attaccare una truppa su un livello sottostante garantisce Vantaggio ai tiri. Vantaggi e Svantaggi riguardano solo gli attacchi della truppa, non quelli del Comandante.

Torri: quando una truppa presidia una Torre, il Cacciatore ottiene l'Azione da Comandante "Bombarda".

Barriere: in alcuni casi è possibile che sul campo di battaglia ci siano barriere naturali o artificiali. Queste rendono il terreno difficile da attraversare (richiede il doppio del movimento) in una sola direzione, causando inoltre 2d6 danni.

Accompagnatori

In casi eccezionali, può capitare che un intero schieramento di truppe (un gruppo) sia accompagnato da un alleato potente, in grado di concedere un bonus una singola volta. Seguono alcuni esempi di Accompagnatori.

Venator delle Famiglie: grazie all'esperienza di questo Cacciatore veterano, tutti i giocatori ottengono una seconda Azione del Comandante per un turno.

Lama Imperiale: con un attacco mirato di questo sicario una delle truppe nemiche perde una Potenza, ripartendo subito dai Punti Ferita massimi della seguente.

Redentore del Dogma: con la benedizione di San Totoforte le preghiere di questo Padre portano al massimo i Punti Ferita dell'attuale Potenza di una truppa.

Abilità Speciali

Esistono della capacità insolite o specifiche che consentono alle truppe delle abilità particolari o caratteristiche uniche.

Glossario delle Abilità speciali

Disingaggiare: l'unità non provoca attacchi di opportunità.

Attacco a distanza: l'unità è in grado di attaccare un nemico distante, fino al massimo di portata indicato tra parentesi.

Inchiodare: un'unità che subisca danni da una truppa in possesso di questa abilità vede la sua velocità dimezzata nel suo turno successivo all'attacco

Immobile: l'unità è riposizionata, mossa o sbalzata. La truppa non può fuggire, ma se distrutta l'Eroe può spostarsi altrove.

Travolgere: quando entra in mischia con una truppa infligge 6d6 danni se si è mossa di almeno 10 metri con il Movimento.

Truppa enorme: la quantità di unità nella truppa è talmente elevata da arrivare ad occupare uno spazio di 4x4 caselle.

Carica: se la truppa si muove di almeno 20 metri prima di attaccare, ogni colpo andato a segno causa il doppio dei dadi di danno (esempio: 1d6+4 diventa 2d6+4).

Esempi di Truppe Comuni

Qui di seguito sono descritte alcune delle truppe cittadine più comuni. Ogni singola Città potrebbe avere contingenti o armate specifiche, caratteristiche della propria tradizione.

Fanteria

Tipo	Potenza	Punti Ferita	Classe Armatura
Fanteria	5	100	20

Attacco	Velocità	Abilità Speciale
+6/1d6+4	10 m	-

Cavalleria

Tipo	Potenza	Punti Ferita	Classe Armatura
Cavalleria	4	60	18

Attacco	Velocità	Abilità Speciale
+8/1d8+5	20 m	Disingaggiare

Arcieri

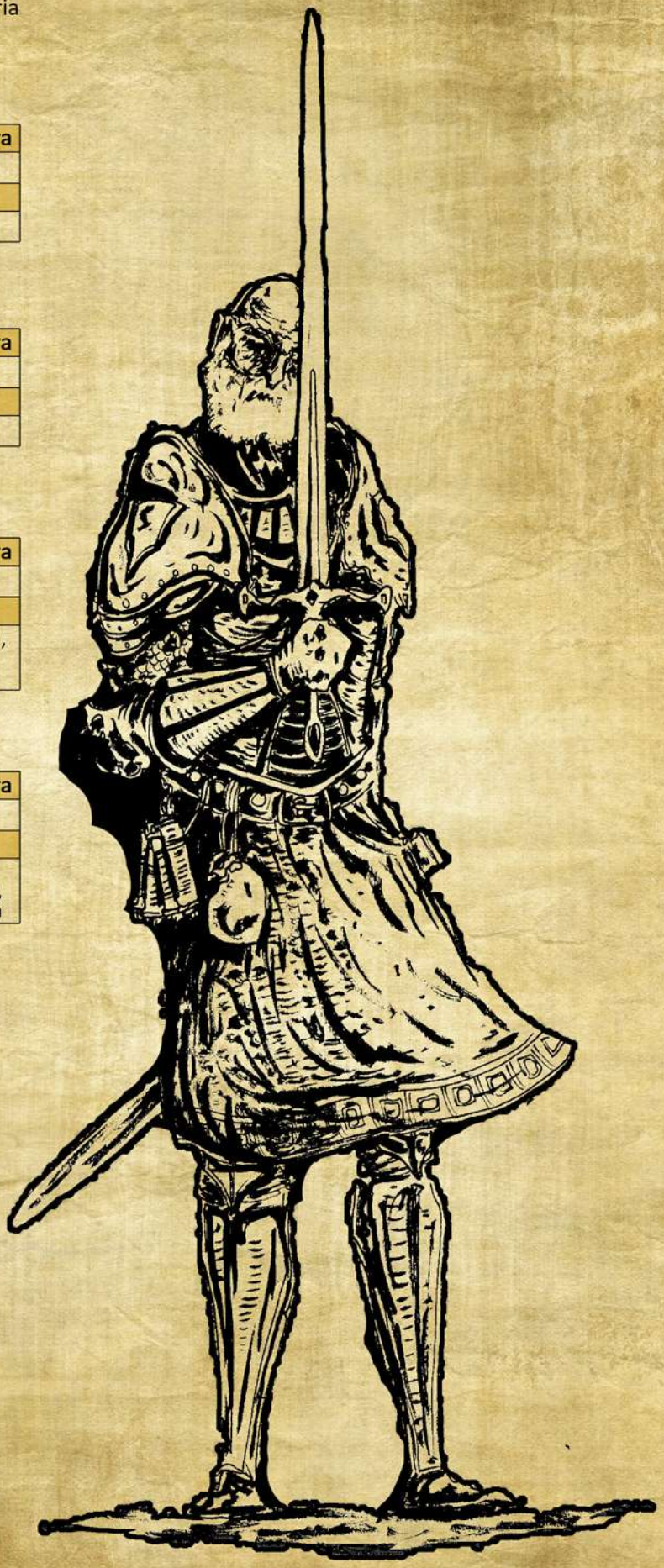
Tipo	Potenza	Punti Ferita	Classe Armatura
Tiratori	5	50	14

Attacco	Velocità	Abilità Speciale
+6/1d6+4 (a distanza) +3/1d4+2 (in mischia)	10 m	Attacco a distanza (60 metri), Inchiodare

Armi da Assedio

Tipo	Potenza	Punti Ferita	Classe Armatura
Unità Speciali	3	50	10

Attacco	Velocità	Abilità Speciale
+10/4d6 (a distanza)	0 m	Immobile, Attacco a distanza (90 metri), Non può attaccare in mischia



Persone Famose

L'Impero è un vasto territorio dove vivono infinite schiere di sudditi fedeli e devoti. Fra questi esistono persone straordinarie le cui gesta riecheggiano nei secoli...

La Fiamma del Vesuvio

Nessuno ricorda più il nome della giovane ormai divenuta simbolo del potere imperiale nella Città partenopea. Di lei si conosce solo la strada che l'ha portata a guidare le legioni dell'Imperatore e i teschi di cui è lastricata. Il suo sangue la vuole discendente delle più antiche e nobili Famiglie di Napoli. Guadagnò il suo soprannome quando, pur di sradicare un culto eretico che sobillava la rivolta all'interno delle mura cittadine, risvegliò il cuore del vulcano. L'eruzione pose immediatamente fine agli agitatori, inondando di magma la rete di cunicoli, all'interno della caldera, utilizzata come base. Insieme a loro morì fra le fiamme buona parte degli abitanti del versante orientale del Vesuvio. Mai sul volto della giovane apparve il minimo segno di dubbio o rimorso.

Oltre il Velo

Quando **Claudia Cirillo** è presente ad un evento ogni giocatore può inginocchiarsi al suo cospetto e offrirle la fedeltà di un suo personaggio affinché venga accettato dalla Fiamma del Vesuvio nell'***Ordine dei Rosacroce***. Se Claudia accetta, quel personaggio entra a far parte dell'ordine e potrà iniziare a ricevere missioni per la ricerca di Kadath.

Magister Historia

Fra i membri della Famiglia Colonna si è soliti partecipare alle Cacce accompagnati da animali addestrati. Tale è la loro devozione nella cura di questi animali che spesso li adornano con armature e armi. Gli addestratori dei Colonna sono famosi e ricercati in tutto l'Impero.

Oltre il Velo

Quando **Mirko Failoni** è presente ad un evento ogni giocatore può supplicarlo affinché uno dei suoi personaggi riceva un animale addestrato dai Colonna. Se Mirko acconsente quel personaggio apprende l'incantesimo *invocare famiglio* come rituale.

L'Oscuro Capro dei Boschi

In tutto l'Impero si vocifera di un predicatore degli Antichi Dei che erra di città in città attirando a se schiere di fedeli. Non si hanno dettagli su chi sia o da dove sia venuto, è solo indicato come l'Oscuro Capro e tiene le sue cerimonie nel cuore di antichi boschi e foreste. Quale sia la divinità a cui le sue suppliche sono rivolte non è dato sapere, i pochi testimoni che hanno "volontariamente" confessato la loro eresia parlano di una Madre e dei suoi cuccioli. Unica certezza è il numero impressionante di fedeli che sa raccogliere ovunque vada, creando culti elusivi e fanatici. Come tutti i predicatori sembra essere alla ricerca di qualcosa e il suo errare privo di logica potrebbe nascondere uno schema preciso.

Oltre il Velo

Quando **Admin T** è presente ad un evento ogni giocatore può inginocchiarsi al suo cospetto e offrire la fedeltà di un suo personaggio affinché venga iniziato dall'Oscuro Capro dei Boschi al ***Culto della Madre***. Se Admin T accetta, quel personaggio entra a far parte del Culto e potrà iniziare a ricevere missioni per la ricerca di Kadath.

Ordine Esoterico dei Rosacroce

dove il Dogma si affida all'intimidazione e al fuoco dell'Inquisizione, l'Impero utilizza metodi più elusivi per raggiungere i propri scopi e mantenere l'ordine. Fra i numerosi ordini esoterici che costellano le Città dell'Impero quello dei Rosacroce (Rosencruz) sembra essere il più antico e annoverare fra i suoi membri le massime autorità sia militari che scientifiche. Per un Rosacroce non esistono vie precluse o leggi da rispettare, solo l'Ordine e i suoi precetti sono la Stella Polare a cui guardare. La natura iniziatica dell'Ordine consente agli anelli più esterni di conoscere solo i propri diretti superiori, celando la vera natura e il numero dei Gran Maestri. Il Circolo Interno pare abbia il privilegio di condividere la corte dell'Imperatore e di trarre da lui la Visione. Questa sorta di sogno profetico è una perpetua divinazione, in continuo aggiustamento, su quali saranno le sorti future dell'Impero. La Visione tenta di prevedere ogni singolo evento, dalla banale nascita di una contadina alla morte di un barone dell'Est, e di come questi eventi possano innescare un serie di conseguenze. La missione dei Rosacroce è di modificare la Visione e di correggerne le deviazioni più pericolose. Gli strumenti a disposizione dell'Ordine spesso trascendono i limiti mondani ed è quindi essenziale che i propri membri possiedano una particolare sensibilità verso la Straordinaria Realtà. Artisti, scienziati, nobili, cortigiani o plebei, ovunque si può trovare un Rosacroce ed è ben nota la leggenda di un Gran Maestro che abbia trascorsa buona parte della propria esistenza come mendicante appoggiato alla porta sud di Acquisgrana

Ordine dei Rosacroce

Non esiste metodo noto per divenire un Rosacroce se non essere introdotto da un Maestro. All'iniziato viene affiancato un custode il cui compito è quello di istruirlo sui rituali e le pratiche dell'Ordine.

Oltre il Velo

Il personaggio iniziato ottiene competenza in **Arcana** e in **Investigare** inoltre come rituale può lanciare l'incantesimo *individuazione del magico*.

Magister Sermonis

Scrivere non è diverso dal lanciare un incantesimo: si uniscono parole e convenzioni per ottenere il risultato sperato. La Magia ha le sue leggi e la Parola non è da meno. Nessuno conosce queste regole ferree come Dama Alice, la cui sapienza e ira si abbattono sugli stolti che osano infrangere i sacri dettami della scrittura. Una figura avvolta da un alone di mistero e che, si dice, nessuno abbia mai visto concedersi del riposo.

Magister Memoriae

Quando vidi per la prima volta l'uomo che sarebbe divenuto Magister Memoriae mi trovavo nel mio letto, costretto al riposo dopo una rovinosa caduta dal cielo. Simone mi è stato accanto da allora, silenzioso, trascrivendo le mie parole e nascondendo i miei segreti. Mi piace pensare che abbia trovato, nel suo lavoro per me, una nuova forza con cui affrontare il mondo.

Magister Scriptoris

Si dice che nelle lontane terre della Città di Napoli vivesse una donna dalla straordinaria forza di volontà. Un giorno, monna Lorenza venne raggiunta dalle storie di un antico crociato, provenienti dalla Città di Milano. Terminati i racconti, la studiosa decise di scrivere una missiva a quel piccolo nome che compariva in fondo a tutte le storie.

Magister Artis

Si narra di una nobildonna, proveniente dalla Città di Roma, le cui opere potevano muovere a compassione anche la pietra e il marmo. Alessia non si esprimeva a voce, per questo molti temevano fosse muta, ma imprimeva sulla tela i suoi sentimenti e i suoi pensieri. Coloro che furono ritenuti meritevoli di poter osservare le sue opere persero l'uso della parola, incapaci di esprimere tanto stupore con la propria voce.

THE RAGING BARBARIAN

Ordo Fabularis

Vista la natura instabile del tempo, rappresentato dai più grandi filosofi come un nastro di Moebius opportunamente orientato, l'Impero si è dotato di un Ordine che potesse raccogliere e redigere i vari avvenimenti così da identificare un prima e un dopo determinati accadimenti. L'anno appena trascorso sarà quindi ricordato come l'anno della "Dissoluzione" della Città di Modena, quando le nebbie restituirono il gioiello tecnologico per il beneficio di tutto l'Impero. Il lavoro svolto dall'Ordo non è quindi un semplice raccontare gli eventi ma fissarli nella coscienza collettiva così che non possano essere alterate dalle fluttuazioni del tempo.

Oltre il Velo

Esistono quattro maestri dell'Ordo e a loro è affidata la potente rete di scrittori che capillarmente raccoglie informazioni in tutto l'Impero. Quando ad un evento è presente la Magister Scriptoris **Lorenza De Lucia**, la Magister Sermonis **Alice Gritti**, la Magister Artis **Alessia Sagnotti** o il Magister Memoriae **Simone Maccapani** un giocatore può pregarli di ricordare nelle loro memorie un suo personaggio. Se ciò avviene quel personaggio può recuperare un Punto di Purezza del Sangue.

Nel caso in cui i quattro Magister si trovino al medesimo evento la loro testimonianza è talmente potente da rendere gli influssi della Straordinaria Realtà estremamente limitati. Qualsiasi forma di alterazione tramite forme di magia risulta limitata e depauperata. Ogni Tiro Salvezza verso effetti o abilità magiche dispone di vantaggio e ogni incantesimo infligge il minimo numero di danni possibile. Queste limitazioni costringono i Cacciatori a limitare gli utilizzi della magia e a concentrarsi sulle azioni di valore, così da fornire ispirazione ai maestrii dell'Ordo.

Open Game Licence

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

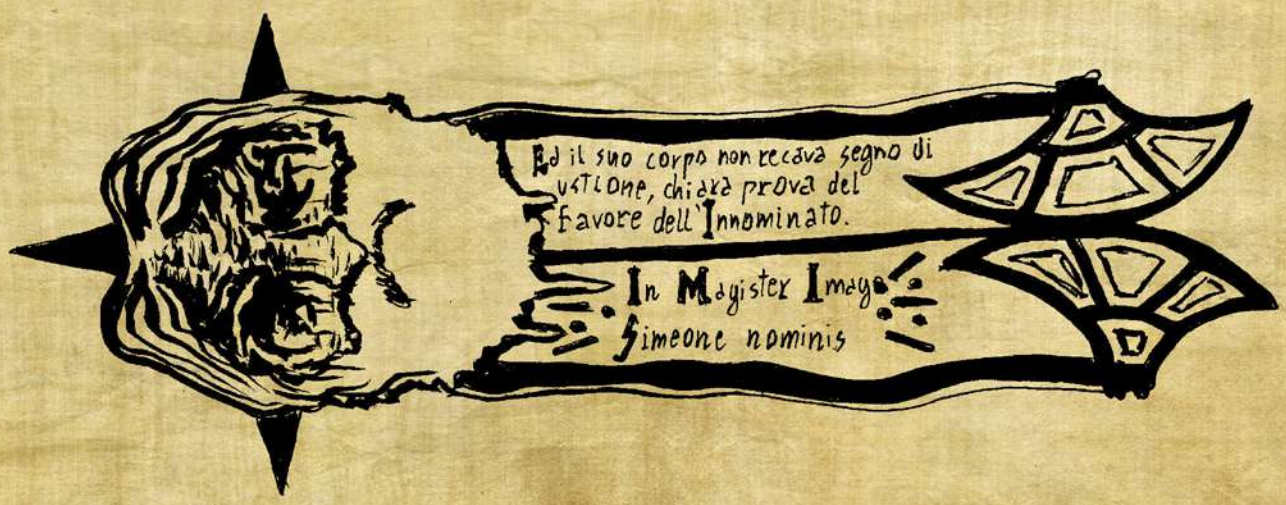
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

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

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

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

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

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

END OF LICENSE