



## Lista dei Tratti 1.1 - [www.2d6.135.it](http://www.2d6.135.it)



► **I TRATTI** - Ogni personaggio possiede una serie di abilità in cui è più abile e che lo distinguono, queste abilità nel gioco si chiamano *Tratti*. Ogni tratto ha un valore che va da 0 a INFINITO.

► **Tratti base**: Che si riferiscono a quelle abilità che ognuno di noi possiede ne allenamento ne studio e sulle quali si basano tutte le azioni, questi tratti sono:

<b>[AGI] Agilità</b>	L'agilità nel muoversi ed effettuare prove che richiedono velocità.
<b>[ASP] Aspetto</b>	L'insieme di caratteristiche fisiche e comportamentali che creano l'immagine e il fascino del personaggio.
<b>[COM] Comunicazione</b>	Comunicare con gli altri e riuscire ad esprimere al meglio le proprie idee.
<b>[COS] Costituzione</b>	La prestanza fisica del personaggio, dalla quale deriva il numero di punti ferita (Costituzione x3).
<b>[FOR] Forza</b>	Le possibilità di riuscire in prove fisiche.
<b>[INT] Intelligenza</b>	L'abilità nel comprendere e nell'apprendere
<b>[PER] Percezione</b>	L'uso dei sensi per percepire quello che accade.
<b>[TEM] Tempra</b>	L'auto-controllo mentale e fisico che il personaggio ha su di sé.

► **Tratti di razza**: Rappresentano le peculiarità della propria razza. Non si apprendono né si possono insegnare, si hanno fin dalla nascita del personaggio (es. le ali di un mezzo-drago gli consentiranno di avere il tratto Volare). I tratti di razza non sono cumulabili, così un umano (che non possiede tratti di razza) che può diventare licantropo, non potrà poi diventare anche mezzo-drago...

► **Tratti di disciplina**: Indicano quelle caratteristiche, qualità o abilità che richiedono uno studio o un allenamento per essere apprese e usate. Ognuna si basa su un tratto di base di cui è un valore aggiunto.

Per essere usati i tratti di disciplina richiedono comunemente un tiro con difficoltà base 16 a cui aggiungere eventuali malus di circostanza.

① **Creazione tratti** – In accordo col Master è possibile creare dei tratti di disciplina secondo i seguenti archetipi:

Conoscenza argomento [INT]  
Utilizzo oggetto [AGI]  
Creare oggetto [FOR]

E' bene evitare i tratti troppo generici che, comunque, non daranno gli stessi risultato di tratti più mirati.

⇒ Esempio: Conoscenza musica [INT]  
Utilizzo chitarra [AGI]  
Creare chitarra [FOR]

Un ipotetico Utilizzo strumenti musicali [INT] sarebbe un tratto troppo generico e non permetterebbe di conoscere degnamente uno strumento per poi utilizzarlo. Per questo indichiamo uno strumento preciso: Utilizzo chitarra [AGI].

① **Lista dei tratti di disciplina** –

**Abile Imitatore [COM]** Il personaggio è in grado di distorcere il timbro vocale in maniera particolarmente versatile, riuscendo ad imitare molte più voci del normale.

*Prerequisiti*: Comunicazione 8

*Benefici*: Ottiene un bonus +4 alle prove di Comunicazione quando si tratta di ingannare qualcuno utilizzando (tra le altre cose) la voce. Il master può estendere questo bonus ad altre prove (ad esempio di intrattenere, se il personaggio sta imitando un personaggio famoso in uno spettacolo), quando è in gioco il fattore voce.

**Ambidestria [COS]** Questa capacità permette di utilizzare anche la mano sinistra (o destra, per personaggi mancini) senza malus per un numero di turni pari allo scarto ottenuto sul tiro.

**Acrobazia [AGI]** Con questa abilità è possibile tuffarsi, rotolare, effettuare salti mortali e così via.

*Prerequisiti*: Agilità 7

*Benefici*: Si può utilizzare Acrobazia per atterrare più dolcemente da una caduta o superare con un salto gli avversari.

Può essere usata anche in combinazione con Intrattenere per esibirsi in spettacoli d'intrattenimento.

**Addestrare animali [COM]** Questo tratto è utile ad addestrare un animale all'obbedienza verso di voi. Si tira con difficoltà pari al tratto Intelligenza moltiplicato per 3. Lo scarto ottenuto saranno il numero di turni in cui l'animale eseguirà ordini che impartirete.

Benefici: Avere un animale al seguito in grado di svolgere alcune piccole mansioni e, magari, anche attaccare può essere comodo, anche l'animale acquisirà punti esperienza e progredirà gradualmente.

**Agricoltore [INT]** Questa abilità consente di lavorare un campo per permettere la crescita di prodotti alimentari di qualsiasi tipo. Chi la possiede sa identificare la qualità dei prodotti agricoli, la fertilità o meno del suolo, conosce le tecniche per coltivare al meglio i prodotti agricoli e il valore sul mercato dei prodotti stessi. Un tiro sul valore dell'abilità può essere richiesto in situazioni difficili (identificare un parassita o una malattia delle piante, coltivare in un terreno particolarmente arido, e così via.)

**Allerta [AGI]** l'abilità consente al personaggio di estrarre l'arma immediatamente, senza perdere neanche un turno.

**Araldica [INT]** Il personaggio sa identificare gli stemmi ed i simboli di varie casate. L'araldica assume varie forme ed ha scopi diversi: può servire a definire nobili, famiglie, sette, corporazioni, fazioni politiche, ecc. I simboli possono comparire su bandiere, stendardi, ricami, mantelli, monete, ecc., e possono raffigurare motivi geometrici, motti scritti, animali fantastici e non, sigilli magici o religiosi, e così via. Il personaggio conosce i simboli araldici che conosce anche vagamente (ad esempio tramite i libri). Questa capacità non gli sarà di grande aiuto nelle terre che visita per la prima volta, ma anche solo dopo un mese di permanenza potrà tentare un tiro abilità per riconoscere alcuni dei suoi stemmi più caratteristici. Con quest'abilità il personaggio è anche in grado di identificare i vessilli e gli stemmi di differenti corporazioni, gilde, compagnie di commercio, e persino di singole navi (sempre che le conosca già o abbia avuto modo di familiarizzare con i luoghi da cui esse provengono, come descritto precedentemente).

*Note:* nessuna. Per poterla apprendere occorrono almeno 1d3 settimane di studio.

**Arti Domestiche [AGI]** la conoscenza di quei compiti che sono alla base della vita di una famiglia: cucire, filare, lavare, tessere, servire a tavola, cuocere, riordinare e pulire la casa.

**Arti Marziali [FOR]** Permette al personaggio di raddoppiare le ferite inferte a mani nude con un tiro abilità che riesca.

*Note:* il personaggio deve passare almeno 1d3 settimane ad addestrarsi in una scuola d'armi o in un convento di mistici o presso chiunque possieda già questa abilità prima di apprenderla.

**Artigianato (materiale) [INT]** E' possibile utilizzare questo tratto per creare dei piccoli lavori di artigianato nel materiale prescelto (legno, ferro, tessuto, pietra, pelle...), avendo a disposizione materiale e strumenti.

*Prerequisiti:* Intelligenza 6.

*Note:* Richiede materiale e strumenti.

**Artista della fuga [AGI]** Questa abilità è usata per liberarsi da legacci, manette, divincolarsi in spazi stretti o liberarsi dalla presa degli avversari.

*Prerequisiti:* Agilità 7

**Astronomia [INT]** Questa abilità permette al personaggio di comprendere i meccanismi che regolano il moto dei vari corpi celesti. Il personaggio, in qualsiasi sistema solare si trovi, è in grado di determinare la posizione e le orbite di pianeti, comete e asteroidi grazie a uno studio attento dello spazio; più il corpo celeste preso in considerazione è piccolo e più la cosa diventa difficile. Il personaggio è in grado inoltre di riconoscere le costellazioni e le stelle più importanti, e di capire (tiro abilità) se nel cielo avvengono fenomeni strani e insoliti. Ciascun personaggio che abbia anche l'abilità Orientamento oltre a questa, riceve un bonus di +3 a tutti i suoi tiri per orientarsi (se le stelle sono visibili).

*Prerequisiti:* Intelligenza 9.

*Note:* E' necessario almeno 2d6 settimane di studio per apprendere questo tratto.

**Attacco da Mischia con [arma] [FOR]** Attaccare con un determinato tipo di arma o oggetto che richiede un contatto diretto (manu nude, pugnali, oggetti contundenti...).

**Attacco da Distanza con [arma] [AGI]** Attaccare usando un determinato tipo di arma da fuoco o oggetto con tale funzione.

**Attacco da Tiro con [arma] [AGI]** Attaccare un determinato tipo di arma da tiro o oggetto con tale funzione.

**Attacco da Lancio con [arma] [COS]** Attaccare usando un determinato tipo di arma da lancio.

**Bere Alcolici [TEM]** La capacità di assorbire grandi quantità di alcolici senza risentirne. Un tiro abilità è necessario dopo aver ingurgitato i primi due litri della bevanda (il doppio di quanto possa resistere chi non possiede questo talento) e ad ogni successivo bicchiere: al primo tentativo fallito l'individuo si sente brillo (2 ai Tiri per Colpire e 3 a tutte le prove di Destrezza), dopo il secondo cade a terra letteralmente ubriaco.

**Bibliotecario [INT]** il personaggio è esperto nel catalogare e ritrovare libri e documenti all'interno di una qualsiasi biblioteca, libreria o collezione di materiale simile. Se l'individuo conosce bene il luogo in cui sta cercando (ci ha lavorato per più di due mesi, oppure ne ha curato la catalogazione delle opere), allora è in grado di trovare il materiale desiderato in 1d2 turni (se il tiro abilità riesce, ovviamente). Viceversa, se non ha familiarità con il luogo in cui sta operando la ricerca, oppure i documenti non sono stati catalogati con un metodo riconoscibile, allora il tempo impiegato per trovare il

materiale desiderato diventa 1d6 ore (è ovviamente necessario un tiro abilità). Se poi il tiro abilità fallisce, in entrambi i casi il personaggio si accorgerà del fatto solo dopo 1d3 turni di inutile ricerca, ma potrà ritentare subito dopo senza alcuna penalità.

*Prerequisiti:* Intelligenza 7.

**Azzuffarsi [FOR]** Quest'abilità permette di lottare o far perdere l'equilibrio agli attaccanti usando parti di mobilio, di saltare giù dai lampadari, e così via. I danni arrecati usando questa abilità non sono letali: se la vittima raggiunge zero punti ferita semplicemente sviene per 2d6 round.

Un tiro riuscito permette al personaggio di raddoppiare i danni inflitti a mani nude (raddoppia il bonus della Forza).

**Boscaiolo [FOR]** questa abilità può essere usata per abbattere gli alberi e lavorarli fino a farli diventare prodotti grezzi. La creazione di prodotti finiti però è compito dei vari artigiani quali gli ebanisti, i cartai, i mobiliari, e così via.

**Bottaio [INT]** L'abilità permette al personaggio di fabbricare barili, botti, e simili contenitori. Inoltre, il personaggio è in grado di riconoscere la qualità di qualsiasi tipo di contenitore e le eventuali imperfezioni, che (con gli strumenti adatti) può riparare.

**Camminare sugli Alberi [AGI]** Questa abilità permette al personaggio di salire sugli alberi, di spostarsi da un ramo all'altro, di rimanere immobile nascosto sotto il fogliame e di combattere restando in equilibrio sui rami. Il personaggio che possiede questa abilità di solito può compiere normali azioni sugli alberi senza effettuare alcuna prova. Il tiro di dado è necessario solo se l'albero viene scosso o se il personaggio sta cercando di compiere un'azione piuttosto complessa muovendosi da un ramo all'altro.

**Cantare [COM]** il talento di cantare in modo armonioso e accattivante. Il personaggio è in grado di cantare qualsiasi tipo di testo, questo sempre se riesce a studiarlo per alcune ore prima di provarlo di fronte ad un pubblico.

**Caricare [FOR]** la capacità si scagliarsi contro un avversario e di ferirlo usando la propria testa o il muso come ariete, anche se chi effettua la carica subisce comunque un minimo danno. Il personaggio deve muoversi in linea retta verso il bersaglio per almeno un round prima di effettuare l'attacco vero e proprio. Una volta arrivato di fronte alla vittima, l'individuo deve effettuare un normale tiro per colpire, e se questo riesce allora occorre un tiro abilità (viceversa il personaggio manca il bersaglio). Se il tiro abilità riesce, la vittima subisce un danno pari alla metà del valore del tratto; l'attaccante invece subisce 1d3 PF. Se il tiro Caricare invece fallisce il personaggio deve fare un tiro su Agilità con difficoltà 12 per non cadere.

**Caricatore [INT]** il personaggio sa come caricare carri, carrozze e barche in modo che il carico non si sposti e non si danneggi lungo il viaggio. Può inoltre ispezionare carri e barche per trovare eventuali difetti di sistemazione del carico e correggerli.

**Carpentiere [INT]** Il personaggio è in grado di costruire, montare e riparare elementi di una grande struttura in legno (ponti, tetti, moli, case, pezzi d'assedio, ecc.). Con un tiro abilità inoltre, il personaggio è anche in grado di individuare i punti deboli di una struttura in legno nonché i punti portanti.

*Note:* Per imparare l'abilità sono necessari 1d6 settimane di apprendistato.

**Carradore [INT]** L'abilità di fabbricare e riparare carri (da guerra e non), carrozze e mezzi affini. Il personaggio è anche in grado di costruire e riparare ruote e oggetti con ruote usando qualsiasi materiale. Anche se sembra facile costruire la più semplice fra le invenzioni, la capacità di fabbricare una ruota piatta, bilanciata e senza imperfezioni è abbastanza rara.

*Note:* La si apprende con 2d6 settimane di praticantato.

**Cartografo [INT]** il personaggio può anche essere un analfabeta, ma è capace con questa abilità di leggere e disegnare mappe. Si richiede un controllo per effettuare disegni complessi in tre dimensioni o per farsi la mappa mentale di una certa zona.

**Cavalcare Animali/Mostri [AGI]** Con questa abilità il personaggio può cavalcare un animale o mostro, sempre che esso sia addomesticato o voglia farsi montare. Un tiro abilità è necessario ogniqualvolta si verifichi una delle seguenti condizioni: Quando si lancia un incantesimo; Quando si combatte a distanza ravvicinata; Quando si usa un'arma da lancio o da tiro; Quando la cavalcatura viaggia alla massima velocità (un controllo ogni 6 round); Quando si sta eseguendo una manovra difficile; Quando il cavaliere richiama la propria cavalcatura; Quando il personaggio usa il proprio cavallo come scudo attaccandosi da una parte del suo dorso; Quando si salta un ostacolo; Quando si tenta di non essere appiediti.

Se il tiro fallisce, l'azione che il personaggio stava tentando di compiere viene compromessa e fallisce a sua volta. Inoltre, per ogni prova fallita occorre effettuare un tiro Destrezza e se riesce il cavaliere non cade; viceversa viene disarcionato e subisce 1d6 PF (o anche più, asseconda della situazione).

**Cercare [PER]** Questo tratto serve a localizzare porte segrete, compartimenti nascosti, trappole semplici e altri dettagli non direttamente visibili. Normalmente funziona su un raggio di 3 metri.

**Chimica [INT]** L'abilità di riconoscere comuni sostanze chimiche e pozioni. Non permette al personaggio di creare pozioni magiche, ma gli consente di analizzare e identificare filtri, veleni e altre sostanze, avendo a disposizione i mezzi adeguati (alambicchi, becher, filtri di distillazione, ecc.). Se il personaggio non dispone dei mezzi necessari per l'analisi del liquido, può tentare di riconoscerlo con un semplice assaggio, ma in questo caso il valore dell'abilità su cui deve basarsi il suo tiro è dimezzato.

Inoltre, con l'attrezzatura e le sostanze adatte, il personaggio può riuscire a preparare l'antidoto a un particolare veleno, ammesso che abbia un campione del veleno o del tessuto avvelenato da poter analizzare. In questo caso, occorrono due tiri abilità: il primo per identificare la sostanza tossica e il secondo per preparare l'antidoto; se il primo tiro fallisce non è possibile procedere oltre (il veleno è sconosciuto all'alchimista), mentre se fallisce il secondo è possibile tentare ancora (ammesso che il paziente sia ancora vivo). Gli antidoti possono essere creati abbastanza in fretta (2d6 minuti), ma devono essere usati subito, dato che la loro efficacia svanisce in 2d6 minuti. L'eventuale esistenza di agenti alchemici capaci di arrestare o rallentare il processo di destabilizzazione degli antidoti è ancora da provare, visto che gli alchimisti più esperti si rifiutano di rivelare i loro segreti su questo punto.

*Prerequisiti:* Intelligenza 8.

*Note:* Il suo insegnamento è limitato alle zone civilizzate e richiede almeno 3d6 settimane di studio.

**Colpire alla Cieca [AGI]** L'abilità di colpire un bersaglio senza riuscire a vederlo; si usa quando il personaggio è al buio o quando il bersaglio è fuori dal suo raggio visivo. Il personaggio deve essere in grado di sentire il bersaglio tramite l'udito in modo da poterne stimare la posizione. Se il tiro abilità riesce allora il personaggio può tentare di ferire il bersaglio con un normale tiro per colpire senza penalità.

*Note:* E' necessario almeno 1d3 settimane di addestramento presso qualcuno che già possiede l'abilità per impararla.

**Comporre Canzoni [COM]** il personaggio con questa abilità è ca-pace di comporre canzoni di qualsiasi genere prendendo spunto da avvenimenti a cui ha assistito. Un tiro abilità è richiesto per lavorare un po' più di fantasia e imbastire un racconto attorno a un fatto di per sé poco interessante. Il tempo di composizione varia asseconda della storia da raccontare e dello stile con cui si vuole renderla (da 1d3 ore per le canzoni più semplici a 1d6 giorni per quelle più raffinate).

**Concentrazione [INT]** Questa abilità si usa per mantenere la concentrazione necessaria a lanciare o a mantenere l'effetto di un incantesimo. È necessario un tiro abilità quando si viene feriti per mantenere la concentrazione: il tiro subisce una penalità pari ai Punti Ferita subiti fino a quel momento.

*Note:* Questa abilità è utile solo agli utenti di magia.

**Congegni [INT]** Permette di disinnescare, bloccare, sbloccare o sabotare congegni elettronici.

*Prerequisiti:* Intelligenza 8.

**Conoscenza (argomento) [INT]** Questo tratto permette di avere conoscenze specifiche su un determinato argomento. Permette di utilizzare nozioni che non rientrano nei campi degli altri tratti Conoscenza o di utilizzare funzionalità avanzate di oggetti unici nel loro genere.

*Prerequisiti:* Intelligenza 5.

*Note:* E' un tratto volutamente "aperto", per aiutare i master più esigenti a non dover inventare i tratti più particolari che possono necessitare in ambienti non comuni.

L'apprendimento di questo tratto è 1d6 settimane o a discrezione del master, a seconda dell'argomento trattato.

Avere Conoscenza su un determinato argomento non include il saperla utilizzare (per l'utilizzo esiste il tratto Utilizzare [AGI]) né può sostituire l'utilità di altri tratti esistenti.

Esempio: Conoscenza [cavalli] [INT] permetterà di riconoscere razza e dettagli tecnici di un cavallo ma varrà la metà come prova nel cavalcare e non sarà valido per i tiri con malus di circostanza quindi non permetterà alcuna manovra secondaria come il galoppo o saltare un ostacolo.

Esempio: Conoscenza [spade] [INT] aiuterà a valutare la fattezze di una spada, il suo valore, il suo stile... Utilizzato come tratto d'attacco vale la metà e non permetterà di essere utilizzato come tratto di difesa.

**Conoscenza del Magico [INT]** La capacità di riconoscere gli oggetti magici più diffusi (escluse le pozioni, veleni e altri tipi di filtri magici). Un tiro riuscito indica che il personaggio ha capito di che oggetto si tratta e come può essere utilizzato: il numero di cariche o altre proprietà straordinarie non possono essere individuate. L'esame dell'oggetto richiede diversi turni (10 minuti nel gioco) e se la prova fallisce il tiro non può essere ripetuto (il personaggio non è riuscito a riconoscere le proprietà magiche presenti).

L'abilità è necessaria inoltre per riuscire a caricare oggetti come Anelli Accumula Incantesimi e simili (serve una prova sul tratto con difficoltà media).

*Prerequisiti:* Intelligenza 9

*Note:* Il suo apprendimento richiede almeno 3d6 settimane di studio in una scuola di magia.

**Conoscenza Archeologia [INT]** La conoscenza dei reperti archeologici di una cultura o popolo (estinto e non). Il personaggio conosce gli stili architettonici, pittorici e prosaici tipici di quella cultura e le differenti versioni dei suddetti che marcano epoche diverse all'interno della stessa cultura. Ha inoltre familiarità con le usanze di quel popolo e con la sua mitologia. Il personaggio possiede anche un vocabolario di base (da 30 a 40 parole) e sa come rivolgersi a membri di queste razze per suscitare istinti amichevoli (o ostili). Si richiede un tiro abilità ogni qualvolta tenta di identificare un reperto per capire se appartiene alla propria cultura di specializzazione e quanto può essere antico.

*Note:* Archeologia non implica il saper scrivere e parlare linguaggi antichi. Occorrono almeno 2d3 settimane di studio per apprendere l'abilità.

**Conoscenza Linguaggio (linguaggio) [COM]** Il personaggio è capace di parlare e di scrivere una lingua. Un tiro abilità è necessario solo per forme dialettali o antiche e distorte dell'idioma scelto.

*Note:* Questo tratto comprende anche i linguaggi non verbali come il linguaggio dei segni (Conoscenza linguaggio (Lingua dei segni Italiano)) o il brail (Conoscenza linguaggio (brail)). Occorre un periodo di 1d3 settimane di studio della lingua per apprenderla. Per ogni mese passato in un paese in cui si parla quella lingua diminuisce di 1 settimana il tempo necessario ad impararla.

**Conoscenza Miti e Leggende [INT]** Questa abilità permette al personaggio di conoscere tutte le leggende, i miti, le saghe e le storie epiche di una determinata regione da cui proviene o che frequenta da più di un mese e di cui si riesce a documentare. Un tiro abilità è necessario per ricordare le leggende più oscure o per capire se storie e racconti di altri paesi possono avere qualcosa in comune con i miti che conosce.

*Note:* Sono richiesti 1d6 settimane di studio per apprendere questo tratto e 1d3 settimane per apprendere miti e leggende di nuove regioni (per insegnamento o frequentando una biblioteca).

**Conoscenza dei Mostri [INT]** Il personaggio ha studiato a lungo le creature fantastiche e i mostri più famosi e conosce le loro abitudini alimentari, riproduttive, nonché le tecniche di caccia e il loro habitat più comune. Un tiro abilità è richiesto ogni qualvolta si cerchi di riconoscere le tracce lasciate da una di queste creature, oppure di ricordare i suoi punti deboli e le sue caratteristiche peculiari (abilità speciali e immunità particolari note).

*Note:* Solo le specie che si trovano nell'ambientazione di origine del personaggio sono comprese in questa categoria. Sono esclusi dalla conoscenza del personaggio i non morti e gli esseri extra planari ed extra dimensionali. E' necessario un periodo di 1d6 settimane di studio presso una scuola di magia o qualcuno che abbia una biblioteca ben fornita sui mostri per apprendere il tratto.

**Conoscenza dei non morti [INT]** Il personaggio è un esperto delle arti negromantiche e degli esseri non morti. Egli è in grado di identificarli e di ricordarne i poteri e le debolezze con un tiro abilità riuscito, che presuppone la possibilità per il personaggio di studiare il non morto in questione è per diversi round per riuscire a determinare e se i suoi poteri si discostano dalla casistica generale relativa alla sua classe. Il personaggio inoltre conosce le tecniche più comuni (magiche e non) per creare questi non morti, anche se i dettagli più oscuri gli sfuggono (ad esempio non conoscerà l'esatto processo per la creazione di un lich, ma sarà in grado di descriverlo solo a grandi linee senza specificare gli incantesimi o gli ingredienti richiesti).

*Note:* Occorre 1d6 settimane di studio presso una scuola di magia o un esperto di arti negromantiche (qualcuno con questa abilità o con una biblioteca fornita in materia) per apprendere l'abilità.

**Conoscenza del Popolo Fatato [INT]** il personaggio ha dimestichezza con gli usi e i costumi del Popolo Fatato (fate, folletti, spiritelli, sidhe, e così via vedi PC1). Con un tiro abilità il personaggio può capire che tipo di fata potrebbe abitare in una determinata zona, oppure se un oggetto è stato fabbricato dai folletti, oppure a quale essere fatato appartengono un certo tipo di tracce. Il personaggio conosce anche le caratteristiche di base delle varie razze fatate, sa come comportarsi con le fate e come riconoscere segni della loro presenza.

*Note:* il personaggio deve essere vissuto insieme con il Popolo Fatato per almeno un paio di mesi. In caso contrario occorrono 3d6 settimane di studio presso qualche saggio che sia esperto di queste razze.

**Contabilità e Finanza (nazione) [INT]** L'abilità consente la conoscenza dei punti più importanti dell'economia di un paese. I personaggi dotati di questo talento spesso riescono a trovare un lavoro in un'azienda di prestiti o nel ramo della contabilità.

*Note:* Le conoscenze si limitano ad una nazione. Il personaggio deve studiare per almeno 2d6 settimane per ottenere questa abilità.

**Contorsionista [AGI]** Il personaggio possiede un'enorme flessibilità che gli consente di usare i propri tendini, muscoli e persino le proprie ossa per compiere azioni incredibili. Può ad esempio sgusciare attraverso aperture strettissime (entro limiti fisici accettabili), nascondersi dentro un piccolo baule o una valigia, passare attraverso tunnel e altri passaggi che sarebbero normalmente inaccessibili ad esseri delle sue dimensioni, e assumere scomode posizioni senza risentirne minimamente. L'abilità gli consente anche di slogarsi arti e giunti articolari senza troppi problemi e senza dolore, tutto questo naturalmente con un tiro abilità.

*Note:* l'abilità non può essere usata da chi indossa una qualsiasi armatura (da cuoio in su). Prima di acquistare l'abilità è necessario almeno 1d3 settimane d'allenamento.

**Correre [AGI]** Un tiro riuscito su questa abilità (diff. 24) raddoppia il movimento del personaggio per 1d6 round.

**Costruire Barche [INT]** L'abilità permette al personaggio di progettare, costruire e riparare barche di piccola stazza. È importante notare che a causa della loro struttura, queste barche non sono adatte per viaggiare su acque troppo mosse. Il DM deciderà il tempo necessario alla creazione di una barca in base ai materiali disponibili, alla forza lavoro e ad altre variabili.

*Note:* Utile in zone costiere (lacustri o fluviali). Si può ottenere Costruire Barche dopo 2d3 settimane.

**Costruire Pezzi d'Artiglieria [INT]** il personaggio è in grado di progettare, costruire e riparare grandi pezzi d'artiglieria come baliste, catapulte, lancia detriti, e così via. Occorre un tiro abilità per fare il progetto, e uno per dirigere i lavori di costruzione o riparazione. Se il personaggio cerca di costruire il pezzo da solo avrà delle penalità al tiro variabili da 1 a 10; non ci sono penalità per la riparazione (ma aumenterà il tempo impiegato).

*Note:* Occorre un periodo di studio o di apprendistato di almeno 2d3 settimane prima di acquisire l'abilità.

**Costruire Trappole [INT]** L'abilità di costruire trappole per catturare animali, mostri e visitatori non graditi. Un tiro abilità riuscito indica che la trappola funziona (il DM può assegnare al tiro modificatori in base alla quantità di tempo e di materiali adoperati dal personaggio). Bisogna notare che un tiro che abbia successo non indica che la trappola cattura automaticamente il bersaglio, dato che, anche se è nascosta, può sempre essere scoperta ed evitata.

**Corde [AGI]** Questo tratto è utile a fare nodi stretti, disfare nodi complicati, legare prigionieri con corde.

*Note:* Il tiro per fare nodi si dovrebbe effettuare "coperto" (senza, cioè, che il giocatore ne sappia il risultato). Maggiore è lo scarto ottenuto, migliore sarà la resistenza del nodo. Il giocatore può effettuare una prova sul nodo con il tratto Corde [AGI] in modo da stratonare e metterne alla prova la resistenza.

**Danzare [AGI]** Il talento di muoversi con grazia ed agilità seguendo il ritmo di qualsiasi musica, incantando il pubblico coi propri passi.

**Difensiva [COS]** Puoi sacrificare mobilità e attacchi per aumentare e tue difese.

Benefici: Compiendo un'azione equivalente al movimento entri in posizione difensiva. Ottieni in questo caso un bonus di -2 in caso di danni per ogni round passato in Difensiva prima di subire l'attacco.

**Dipingere [INT]** Avere la conoscenza e le capacità per creare dipinti. Maggiore sarà il risultato, migliore sarà il risultato del dipinto e chiaro il suo messaggio.

**Dormire [TEM]** La capacità di dormire anche in mezzo alla confusione più totale (è richiesta una prova sul tratto); Può essere molto utile per tutti coloro che hanno bisogno di riposo per poter memorizzare gli incantesimi.

**Fabbricare Armature [INT]** Questa abilità permette ad un personaggio di progettare, costruire e riparare, avendo a disposizione gli strumenti adatti, qualsiasi tipo di armatura o di scudo. Inoltre, il personaggio conosce il valore di mercato e la protezione offerta dalle varie corazze e può individuarne i punti deboli (per ogni cosa è sempre richiesto un tiro abilità).

*Note:* nessuna. L'abilità si apprende dopo almeno 1d3 settimane di praticantato.

**Fabbricare Archi [INT]** L'abilità consente al personaggio di costruire un perfetto equipaggiamento da arciere (arco, frecce e faretra), che potrà essere più o meno valido asseconda dei materiali e degli strumenti usati. Inoltre, il personaggio può capire il valore e la qualità di fabbricazione di qualsiasi arco o freccia gli capiti sotto mano (per entrambe le cose occorre un tiro abilità).

*Note:* La si può acquisire dopo 1d3 settimane di praticantato.

**Fabbricare Corde [INT]** l'abilità permette al personaggio di fabbricare fili, spaghi e corde per un'ampia gamma di usi, dalle robuste funi di canapa usate sulle navi fino ai sottili ma resistenti fili di seta che solo i più ricchi possono permettersi, e di riconoscere il materiale di cui questi oggetti sono fatti. Con un tiro abilità il personaggio può anche esaminare una corda per scoprire eventuali imperfezioni e punti deboli e per capire l'uso a cui può essere destinata.

*Note:* Occorrono 1d3 settimane di praticantato per ottenere l'abilità.

**Fabbricare Gioielli [INT]** L'abilità di disegnare e costruire gioielli e ornamenti raffinati. Un tiro riuscito permette anche di valutare il prezzo di qualsiasi prezioso e di stabilirne la qualità (e quindi di individuare anche i falsi; ovviamente il gioielliere può anche produrre falsi per proprio conto).

*Note:* Occorrono materiali e attrezzi. Per diventare un Gioielliere il personaggio deve trascorrere almeno 1d6 settimane di praticantato presso un artigiano del settore.

**Fabbricare Illuminazioni [INT]** Il personaggio è un esperto nel fabbricare strumenti d'illuminazione. Candele, oli combustibili, torce, lampade e altri strumenti simili: con un tiro abilità il personaggio è in grado di produrre uno di questi oggetti, ammesso che abbia a sua disposizione i materiali adatti.

*Note:* Occorrono materiali e strumenti. L'abilità può essere appresa dopo un periodo d'apprendistato di 1d3 settimane.

**Fabbricare Pistole [INT]** Il personaggio è capace di costruire e di riparare pistole a ruota. Se il tiro abilità richiesto in fase di costruzione fallisce, allora la pistola ha qualche imperfezione strutturale che causa la sua immediata esplosione la prima volta che verrà usata (lo scoppio procura 1d6 PF a chi la sta adoperando). Se invece fallisce il tiro abilità necessario per ripararla, il personaggio rompe accidentalmente qualche meccanismo interno della pistola, e saranno necessari altri due tentativi consecutivi per rimetterla a punto.

*Note:* Occorrono materiali e una fucina. Per ottenere l'abilità sono necessarie almeno 2d6 settimane di praticantato.

**Fabbricare Proiettili [INT]** l'abilità permette al personaggio di progettare e di creare qualsiasi tipo di proiettile per pistola.

*Note:* Occorrono materiali e una fucina.

**Fabbricare Reti [INT]** un'abilità che permette al personaggio di fabbricare e riparare qualsiasi tipo di rete e di individuarne i punti deboli.

**Fiutare [PER]** Il personaggio è in grado di identificare gli odori e di risalire alla loro fonte (cioè di seguirli).

**Giocare d'Azzardo [INT]** Questa abilità indica che il personaggio ha familiarità con vari giochi di abilità e possiede una conoscenza istintiva delle statistiche. Se il tiro abilità ha successo, l'abilità permette al personaggio di fare una buona scommessa o di vincere una partita; Se però anche l'avversario possiede questa abilità, allora vince chi ottiene lo scarto maggiore. Questa abilità non include il gioco sleale o l'imbroglio.

**Giocoliere [AGI]** L'abilità permette al personaggio di compiere giochi d'abilità con tre oggetti di uguale forma e dimensioni (oggetti che possono stare agevolmente in una mano). Per ogni ulteriore oggetto si ha una penalità cumulativa di -1 e così anche per qualsiasi differenza di peso o di volume fra essi.

**Guidare (veicolo) [INT]** Acquisito questo tratto bisogna specificare che tipo di mezzo si conosce e si è imparato a guidare (auto, moto, nave, treno...).

*Nota:* E' possibile (anche se con malus) guidare mezzi che non si conoscono, esempio: Guidare auto con il tratto Guidare moto.

**Imbrogliare [COM]** L'abilità consente al personaggio di riuscire a vincere al gioco d'azzardo imbrogliando (ad esempio usando carte nascoste nelle maniche, sostituendo i dadi normali con quelli truccati, ecc.) e di riconoscere questo tipo di trucchetti quando sono altri ad usarli.

**Informatica [INT]** Questo tratto indica la competenza nell'uso dei computer e dell'elettronica. Può essere utile nell'effettuare ricerche su Internet o elaborare informazioni in digitale.

*Prerequisiti:* Intelligenza 5.

**Ingegnere Aeronavale [INT]** L'abilità di progettare, costruire e riparare velivoli di qualsiasi forma e dimensioni, capaci di viaggiare dentro e fuori dall'atmosfera di un pianeta. Il personaggio deve comunque avere a disposizione i materiali, gli attrezzi e la manodopera sufficiente per poter ottenere velivoli solidi e affidabili. Un tiro riuscito permette anche di riconoscere lo stile secondo cui è stato costruito un velivolo e così risalire al tempo e al luogo di fabbricazione, questo sempre che l'aeronave sia del pianeta d'origine del personaggio, o in caso contrario, che lui ne abbia già incontrata prima una simile.

*Note:* Civiltà capaci di costruire velivoli o navi volanti. Il soggetto deve avere studiato ingegneria per almeno 2d6 settimane per ottenere l'abilità, ed inoltre essa non permette di progettare il tipo di motore o di propulsione necessaria al velivolo per solcare i cieli ma solo di costruire una struttura capace di reggere alle sollecitazioni derivanti dal volo ad alta velocità.

**Ingegnere Edile [INT]** La capacità di progettare e di dirigere i lavori di costruzione di qualsiasi edificio, da una semplice stalla a un raffinato palazzo imperiale. Questa abilità può anche essere usata per riconoscere lo stile di ogni costruzione che il personaggio riesca ad esaminare da vicino (chi l'ha costruita, quali materiali sono stati usati, se c'è qualcosa di insolito nel design, ecc.). Il DM può applicare diverse penalità asseconda della familiarità che il personaggio ha con lo stile di costruzione preso in esame. Un tiro abilità permette anche individuare di gli eventuali punti deboli, i punti portanti e, se riesce ad esaminare bene la struttura, anche stanze segrete.

*Note:* Occorrono 2d6 settimane di studio per ottenere l'abilità.

**Ingegnere per Lavori Sotterranei [INT]** Questa abilità dà al personaggio una conoscenza accurata delle tecniche di scavo e di costruzione sotterranea. Un individuo con questa abilità può dirigere operai impegnati in lavori di traforo e di costruzione di edifici sotterranei o scavati nella roccia.

*Note:* Sono necessari 1d6 settimane di studio per ottenere l'abilità.

**Ingegnere Navale [INT]** L'abilità di progettare, costruire e riparare grandi imbarcazioni capaci di solcare fiumi, laghi e oceani. Il personaggio deve comunque avere a disposizione i materiali, gli attrezzi e la mano d'opera sufficiente per poter ottenere imbarcazioni solide e veloci (spetta al DM applicare le adeguate penalità qualora mancassero alcuni di questi requisiti). Un tiro riuscito permette anche di riconoscere lo stile in cui è stata costruita una nave e così risalire al tempo e al luogo di fabbricazione.

*Note:* Zone costiere (lacustri, fluviali o marine) e isole; inoltre il soggetto deve avere studiato ingegneria per almeno 1d6 settimane per ottenere l'abilità.

**Insegnante [COM]** Il personaggio è in grado di insegnare ad altri un tratto di disciplina che già conosce. Se il tiro *Insegnante* ha successo, allora è riuscito a fare imparare al suo allievo la materia di studio o l'abilità in questione, e quest'ultimo potrà aggiungere quel tratto di disciplina alla sua scheda, con valore 1. Se il personaggio tenta di insegnare una materia a più persone, vale la penalità per l'uso multiplo dei tratti, calcolando che ogni con ogni allievo utilizza il tratto Insegnare, l'insegnante avrà un malus pari al numero dei suoi allievi.

*Note:* Il personaggio può insegnare solo le abilità e le scienze che già conosce (valore di tratto dal 10 in su), ma alcune di esse possono non essere direttamente insegnabili (cioè si apprendono solo con l'esperienza, ad esempio l'*Istinto Combattivo* o l'*Allerta*); in questo caso è il DM a decidere quali sono insegnabili e quali no. Affinché gli allievi possano apprendere la materia in questione è necessario che parlino la stessa lingua del personaggio e che trascorrono molto tempo con lui senza mai interrompere l'addestramento (non più di un giorno alla settimana di "vacanza"). Se successivamente l'individuo che ha appreso l'abilità con la penalità di -2 sceglie la stessa abilità quando ha uno slot libero, allora il malus scompare. Si possono ottenere con questo metodo al massimo una abilità extra per punto di bonus Intelligenza (minimo una).

**Inseguire [AGI]** Questa abilità è simile a Seguire Tracce, ma viene usata solamente nelle aree urbane: indica la capacità di tallonare qualcuno, anche se questi cerca di mescolarsi tra la folla, di sgusciare dietro ogni angolo o di perdersi fra i vicoli.

Un primo tiro abilità è necessario affinché il personaggio riesca ad inseguire qualcuno senza essere notato da quest'ultimo (il tiro subisce un malus di 3 se l'inseguito possiede l'abilità *Allerta*, più ulteriori bonus o malus asseconda delle condizioni dell'ambiente circostante molta o poca folla, vicoli bui, nebbia, ecc.). Se il tiro fallisce, allora la vittima si è accorta di essere seguita e può tentare di seminare il personaggio: in questo caso il suo tiro abilità subirà una penalità variabile da 1 a 5, asseconda della familiarità con la zona circostante. Inoltre, se la vittima è in grado di Seguire Tracce o di Scappare, il tiro del personaggio subirà una ulteriore penalità di 3, in quanto il suo avversario conosce alcuni trucchi per cancellare le tracce del proprio passaggio e per evitare di essere raggiunto.

**Intagliare Pietre Preziose [INT]** L'abilità permette al personaggio di trasformare gemme grezze o troppo grandi in gemme lavorate o più piccole da poter inserire in vari articoli di gioielleria. L'abilità può anche servire per modificare l'aspetto di una specifica pietra, per creare dei falsi o per valutare il prezzo di questi preziosi.

*Note:* Richiede materiali e strumenti. Sono necessari 1d6 settimane di praticantato per ottenere l'abilità.

**Lavorare le Conchiglie [INT]** La capacità di modellare, scolpire e usare le conchiglie per costruire armature, armi, utensili e oggetti d'arte. Un tiro abilità è necessario per costruire l'oggetto in questione, anche se il DM può applicare

penalità in base alla difficoltà dell'opera. Inoltre, il tempo impiegato varia asseconda delle dimensioni dell'oggetto da costruire, ma è comunque sempre un lavoro molto lungo e paziente.

*Note:* Sono necessari almeno 1d3 settimane di praticantato per ottenere questa abilità.

**Lavorare il Corallo [INT]** Questa abilità include una conoscenza di base dei processi di formazione del corallo e delle tecniche migliori per accelerare il suo ciclo di evoluzione e modellarlo nei modi più disparati e artistici possibili.

*Note:* Sono necessari almeno 1d3 settimane di praticantato per ottenere questa abilità.

**Leggere le Labbra [INT]** Per usare questa abilità il personaggio deve essere in grado di vedere le labbra della persona bersaglio e di comprendere il linguaggio parlato da quest'ultimo; Un tiro riuscito permette al personaggio di capire ciò che viene detto. La distanza e la luce presente dovrebbero essere tenute in considerazione dal DM per eventuali penalità da applicare al tiro.

**Leggere le Rune [INT]** L'abilità di leggere le rune. Un tiro riuscito permette al personaggio di capire il significato letterale delle scritture.

*Note:* Sono necessari 1d6 settimane di studio per poter ottenere l'abilità.

**Mandriano [COM]** Questa abilità consente al personaggio di pascolare e di guidare gruppi di animali in una direzione ben precisa; serve inoltre per dirigere animali impegnati a trascinare carichi molto pesanti.

**Mangia fuoco [COS]** La capacità di ingoiare piccoli oggetti infuocati per proiettare successivamente una lingua di fuoco fuori dalla bocca. Con un tiro abilità il personaggio è in grado di ingoiare piccoli oggetti infuocati e nel round successivo sputare fuori una lingua di fuoco di lunghezza variabile (1 dm/punto Costituzione) che causa 1d6 PF (si può usarla come arma). Se il personaggio ingurgita prima di cominciare l'operazione una sostanza apposta (infiammabile), la fiamma sarà ancora più brillante, lunga (+30 cm) e pericolosa (+1d4 PF). Il personaggio deve però sciacquarsi la bocca con acqua fresca dopo ogni esibizione per evitare danni alle corde vocali. Questa capacità dà anche all'individuo un +1 ai TS contro fuoco.

*Note:* nessuna. Si può acquisire l'arte del mangiare il fuoco solo imparandola da un esperto.

**Mangiare e Bere [COS]** un tiro abilità riuscito indica che il personaggio è in grado di consumare una porzione di cibo o di bevanda superiore al normale (tirare separatamente per il cibo e per le bevande). Il personaggio può così immagazzinare il cibo e i liquidi in eccesso e grazie ad essi riuscire a non mangiare e a non bere per un più lungo periodo di tempo senza effetti deleteri. In termini di gioco, il personaggio che effettua con successo un tiro abilità è in grado di rimanere a digiuno per 1 pasto, o senz'acqua per 1 giorno.

**Medicina [INT]** Questo tratto serve a stabilire la gravità di una ferita e, utilizzando strumenti adatti, guarirle.

*Prerequisiti:* Intelligenza 6, per guarire ferite servono ulteriori strumenti ad es. kit di pronto soccorso.

*Nota:* Se un personaggio ha i punti ferita in negativo, un intervento con il tratto Medicina può stabilizzarlo evitandogli ulteriori tiri salvezza su Tempra.

**Mentire [COM]** L'abilità di fingere di essere qualcun altro, di dire bugie o di mostrare false emozioni. Un uso riuscito di questa capacità permette al personaggio di mentire ripetutamente senza essere scoperto.

**Meteorologo [INT]** L'abilità di prevedere le condizioni del tempo, sfruttandole a proprio vantaggio o evitandone i pericoli. Un tiro riuscito, oltre che a prevedere le condizioni meteorologiche, permette al personaggio di sfruttarle, ad esempio aumentando la velocità di una barca grazie ai forti venti.

**Muoversi silenziosamente [AGI]** L'abilità permette di non fare rumore muovendosi.

*Note:* L'utilizzo di questo tratto riduce la velocità ad 1/3 di quella normale. Il tiro deve essere ripetuto al cambiare del tipo di terreno in cui il personaggio si muove e non può essere ripetuto più volte sullo stesso tratto di terreno.

**Nascondersi (ombra/tipo di terreno/tipo di ambiente) [AGI]** Il personaggio sa come nascondersi in un determinato tipo di terreno (città, pianura, terre selvagge, deserto, palude, montagna/collina, foresta/giungla, ombra...). Questa abilità può servire sia per tendere agguati che per nascondersi da qualcuno.

Per essere scoperti un personaggio dovrà fare una prova su Scoprire Trappole o Osservare con difficoltà pari al risultato ottenuto in Nascondersi [AGI].

*Prerequisiti:* Agilità 6

*Note:* Una prova su Nascondersi in un tipo di terreno o ambiente diverso da quello scelto varrà la metà del punteggio ottenuto nella prova.

**Nuotare [AGI]** Con questa abilità una creatura terrestre può nuotare, tuffarsi, evitare ostacoli sott'acqua ecc.

*Prerequisiti:* Agilità 6

**Negoziare [COM]** Questa abilità viene usata per concludere complicate trattative commerciali, politiche e legislative, laddove una semplice Persuasione non basterebbe (ad esempio in affari di governo o di diplomazia internazionale, dove bisogna mediare tra le parti e non imporre una propria idea).

**Occultare [AGI]** Puoi applicare questa abilità per nascondere oggetti o anche altre creature. Spesso questo richiede sistemare uno scenario per garantire un migliore occultamento. Una creatura nascosta in questo modo non può muoversi senza rompere l'occultamento. Puoi nascondere oggetti e armi su una creatura. Una perquisizione fisica consente una prova su Percezione per non essere scoperti.



**Orientamento [INT]** Osservando la posizione degli astri o elementi naturali, il personaggio è in grado di determinare la sua posizione approssimativa rispetto a luoghi ad esso familiari (il DM può applicare eventuali bonus o penalità al tiro).  
*Note:* il personaggio deve essere in grado di vedere le stelle o chiari elementi naturali (ad esempio il muschio sugli alberi e le pietre).

**Osservare [PER]** Chi possiede questa abilità è dotato di una grande capacità di osservazione. Un tiro riuscito indica che il personaggio ha notato qualcosa d'insolito nell'ambiente circostante o qualche indizio importante sfuggito agli altri. L'abilità può anche essere usata per scoprire persone o cose nascoste (vedi Nascondersi e Occultare).

**Parare [FOR]** Questo tratto di difesa permette di parare con un oggetto che il personaggio ha in mano o indossa. Se l'oggetto para un colpo, questo perde usi tenendo a riparo il personaggio.

**Pipaio [INT]** Il personaggio è in grado di fabbricare pipe e altri articoli per fumatori ricavati da qualsiasi tipo di materiale (legno e terracotta per le normali pipe, zucche e pietra pomice per le più elaborate, e anche vetro per i narghilè). Un tiro abilità è necessario per gli oggetti più complicati e per riconoscere lo stile e la provenienza di altre pipe o oggetti simili.  
*Note:* Per ottenere l'abilità sono necessari almeno 1d3 settimane di praticantato presso un altro Pipaio.

**Poeta [COM]** La capacità di recitare poesie e di valutarne la qualità. Il personaggio che possiede questa abilità ha anche un repertorio di poemi già memorizzati che può declamare in ogni momento. Un tiro abilità è richiesto quando si tratta di comporre nuove poesie o di dare un'interpretazione poetica d'eccezione.

**Preparare Bevande [INT]** Il personaggio ha familiarità con le procedure di fermentazione per la creazione di birra, vino e altri liquori. Il personaggio può preparare bevande di ogni tipo con un tiro riuscito, e può persino valutare la qualità di altre bevande alcoliche nonché il loro valore sul mercato.

**Prestidigitatore [AGI]** Il personaggio ha notevole velocità e controllo delle mani. E' capace di compiere movimenti veloci, quasi impercettibili fino a semplici giochi di prestigio, come nascondere piccoli oggetti nella manica o nel palmo della mano, o estrarre una moneta o una pallina dalla bocca o dall'orecchio di qualcuno.

**Raccogliere Informazioni [COM]** l'abilità di raccogliere informazioni e dicerie dalla popolazione e dai membri della malavita della zona. Un tiro riuscito permette al personaggio che ha ficcato un po' il naso in giro di ottenere informazioni specifiche su di un posto o su di una persona (il DM può applicare bonus o penalità al tiro asseconda delle informazioni desiderate). Cercare di ottenere le notizie da membri della stessa organizzazione a cui appartiene il personaggio dà un bonus di +3.

Ogni qualvolta cerca di ottenere delle notizie, si suppone che il personaggio spenda un po' di soldi offrendo da bere, corrompendo o regalando ninnoi vari ai possibili informatori: per questo per ogni uso di questa abilità il personaggio spende 1d10 monete d'oro non rimborsabili. Se il tiro fallisce il personaggio può ritentare, ma solo il giorno seguente. Inoltre, se il personaggio ha a che fare con individui che non fanno parte della sua solita cerchia di informatori o di frequentatori (ad esempio un ladro che si infila in un congresso di mercanti, o un avventuriero di nobili natali che si mescola agli straccioni o ai mendicanti), il DM può applicare al tiro penalità che variano da 2 a 5.

**Saltare [AGI]** Un tiro abilità riuscito permette al personaggio di saltare in alto o in lungo e di superare ostacoli non troppo alti. Un personaggio addestrato può saltare in lungo fino alla metà del suo valore del tratto (arrotondato per difetto), e fino ad un'altezza di metri 1d3.

**Scalare [AGI]** Questo tratto può servire al personaggio per scalare un dirupo, un muro o risalire un pozzo in cui si è caduto per una trappola.  
*Prerequisiti:* Agilità 7, il personaggio deve avere entrambe le mani libere mentre utilizza il tratto.

**Scappare [AGI]** L'abilità di eludere gli inseguitori. Un uso appropriato aggiunge 3 metri al normale movimento del personaggio per 10 round, dando all'inseguito la possibilità di far perdere le proprie tracce. Inoltre, un tiro abilità può permettere al personaggio di sparire dietro un angolo, nascondersi fra la folla, o compiere simili azioni per depistare eventuali inseguitori. Il master può applicare penalità variabili asseconda dell'ambiente in cui il personaggio tenta di seminare i suoi avversari.

**Scassinare [INT]** Con questa abilità è possibile forzare lucchetti e serrature, senza gli strumenti adatti si avrà un malus sull'uso di questa abilità.  
*Prerequisiti:* Intelligenza 6.

**Schivare [AGI]** Questo tratto serve a sottrarsi alla traiettoria di attacchi, oggetti e ogni cosa cerca di andargli contro.  
*Note:* In caso di combattimento funziona come tratto di difesa. Il nemico dovrà quindi superare il punteggio ottenuto in Schivare [AGI] per colpire e quindi tirare i danni a seconda dell'attacco utilizzato.

**Sedurre [ASP]** Un personaggio con questa abilità riesce ad essere eccezionalmente bello ed attraente (indipendentemente dalla razza). Un tiro abilità riuscito fa in modo che le altre persone siano favorevolmente disposte nei confronti del personaggio, pronte ad offrirgli il loro aiuto ed i loro consigli, ma non a rischiare la loro vita per lui. La seduzione dura fintanto che il personaggio attacca o in qualche modo danneggia le vittime del suo fascino.

**Seguire tracce [PER]** Il personaggio può seguire tracce di creature e personaggi attraverso la maggior parte dei tipi di terreno.  
*Prerequisiti:* Intelligenza 6, Percezione 8.

**Sellaio [INT]** L'abilità di produrre una vasta gamma di oggetti utili per cavalcare qualsiasi tipo di animale, a condizione che il personaggio possa prima studiare attentamente l'animale per il quale deve preparare sella, briglie e finimenti vari.  
*Note:* Sono necessarie 1d3 settimane di praticantato.

**Sonno Leggero [COS]** Il personaggio è in grado di dormire con un occhio solo.

*Prerequisiti:* Costituzione 10.

*Beneficio:* Il personaggio può effettuare prove di ascoltare normalmente anche quando dorme. Se la prova di ascoltare riesce, si sveglia. In ogni caso è in grado di riaddormentarsi rapidamente, quindi il suo svegliarsi di frequente non influisce sul suo riposo.

**Sopravvivenza (tipo di terreno) [INT]** L'abilità di trovare cibo (frutti e vegetali commestibili), acqua e riparo in un determinato tipo di terreno (foresta/giungla, deserto, montagna/collina, pianura, terre selvagge, zone artiche, sottosuolo). Un tiro riuscito indica che il personaggio ha trovato riparo e cibo sufficiente per se stesso: se cerca di sfamare altre persone avrà una penalità al suo tiro pari al numero di individui che vuole nutrire e riparare.

*Note:* il personaggio deve scegliere un tipo di terreno fra quelli sopra menzionati: la sua abilità funzionerà solo in quelle zone. È comunque possibile scegliere più volte questa abilità specializzandosi in diversi tipi di terreno.

**Suonare [strumento] [COM]** L'abilità permette al personaggio di suonare un gruppo di strumenti dello stesso tipo (ad esempio ottoni, fiati, percussioni, archi, ecc.).

*Note:* L'abilità può essere scelta più volte per imparare a suonare diversi tipi di strumenti ed occorre un periodo di 1d6 settimane per imparare a Suonare uno Strumento.

**Svuotare tasche [AGI]** Con questa tecnica il personaggio ha la capacità di prendere un oggetto alla sua vittima, senza che questa se ne accorga.

*Note:* Se, precedentemente, è stata fatta una prova di Muoversi Silenziosamente [AGI] vi è un bonus di +2 per usare questa abilità. Se la vittima è di spalle, si aggiunge un altro bonus +1. Se, invece, la vittima è di fronte, vi è un malus di -4. In caso di fallimento la vittima si accorgerà del tentativo di furto.

**Torturare [FOR]** La capacità di far parlare un individuo (di solito un prigioniero) reticente. Un tiro riuscito può essere ignorato se la vittima effettua su Tempra o un tiro Coraggio (se possiede questo tratto di disciplina).

**Travestirsi [INT]** L'abilità di farsi passare per qualcun altro. È necessario effettuare un tiro abilità per ogni persona o gruppo di persone (massimo 5 alla volta) che si vuole ingannare. Se il tiro ha successo le persone cadono nel tranello e non è necessario effettuare altre prove a meno che il personaggio non si tradisca in qualche modo.

*Note:* nessuna, a parte la disponibilità di trucchi e vestiario per camuffarsi.

**Utilizzare (oggetto) [AGI]** Questo tratto permette di saper utilizzare un determinato tipo di oggetti che non rientrano nei campi di altri tratti (non può essere utilizzato come tratto di attacco o di difesa).

*Prerequisiti:* Agilità 5.

*Note:* E' un tratto volutamente "aperto", per aiutare i master più esigenti a non dover inventare i tratti più particolari che possono necessitare in ambienti non comuni.

L'apprendimento di questo tratto è 1d6 settimane o a discrezione del master, a seconda dell'argomento trattato.

Saper Utilizzare un determinato oggetto non include la conoscenza nel sapere come è costruito o valutarne il valore.

**Valutare [INT]** Con questa abilità è possibile determinare il valore e l'antichità di un oggetto.

**Veleni [INT]** L'abilità di preparare, riconoscere e neutralizzare droghe e veleni liquidi o in polvere, con l'ausilio di appositi strumenti (ampolle, filtri, calderoni, bilancieri, ecc.) e di un tiro abilità riuscito. Inoltre, con l'attrezzatura e le sostanze adatte, il personaggio può riuscire a preparare l'antidoto a un particolare veleno, ammesso che abbia un campione del veleno o del tessuto avvelenato da poter analizzare. In questo caso, occorrono due tiri abilità: il primo per identificare la sostanza tossica e il secondo per preparare l'antidoto; se il primo tiro fallisce non è possibile procedere oltre (il veleno è sconosciuto all'alchimista), mentre se fallisce il secondo è possibile tentare ancora (ammesso che il paziente sia ancora vivo). Gli antidoti possono essere creati abbastanza in fretta (2d6 minuti), ma devono essere usati subito, dato che la loro efficacia svanisce in 2d6 minuti. L'eventuale esistenza di agenti alchemici capaci di arrestare o rallentare il processo di destabilizzazione degli antidoti è ancora da provare, visto che gli alchimisti più esperti si rifiutano di rivelare i loro segreti su questo punto.

*Prerequisiti:* Intelligenza 8.

*Note:* Il suo insegnamento è limitato alle zone civilizzate e richiede almeno 3d6 settimane di studio.

**Ventriloquio [COM]** Il personaggio conosce i segreti del parlare senza muovere le labbra. Non è in grado di far sì che i suoni provengano da un'altra direzione ma può fare in modo che gli altri lo credano.

Quando il personaggio usa questa abilità, la presunta fonte del suono deve trovarsi abbastanza vicino a lui. Le probabilità di successo possono essere modificate dal tipo di oggetto che "si mette a parlare". Se si fa parlare un oggetto chiaramente inanimato (un libro, un boccale, e così via), si applica una penalità di 7, mentre per le cose più verosimili (un essere vivente o anche un animale) non sono previsti malus.

Un tiro abilità riuscito indica che il personaggio è riuscito a trarre in inganno i presenti; è necessario effettuare una prova per ogni tentativo.

Il personaggio deve limitarsi ai suoni che è normalmente in grado di riprodurre; inoltre, poiché quest'abilità si basa sull'inganno e sulle credenze degli ascoltatori riguardo a ciò che può e ciò che non può parlare, il Ventriloquio funziona solo con creature intelligenti (non serve con gli animali o con esseri analoghi). È anche necessario che gli astanti vedano il ventriloquo, poiché l'effetto è in certa misura visivo (le cose parlano ma lui non muove le labbra). Infine non si può usare il ventriloquio per far voltare le persone, perché in realtà la voce non si trova alle loro spalle.

**Veterinaria [INT]** Questa abilità è del tutto simile a Medicina, solo che si applica agli animali e ai mostri non umanoidi più conosciuti. L'abilità può anche essere adoperata sugli esseri umanoidi ma il suo valore viene dimezzato; inoltre, per curare un essere o si tenta di usare Dottore oppure Veterinario, ma non entrambe.

*Prerequisiti:* Intelligenza 8

*Note:* Non è diffusa (e pertanto non può essere appresa) fra le culture primitive (età della pietra e razze goblinoidi). Il personaggio inoltre deve studiare per almeno 2d6 settimane prima di ottenere l'abilità.

► **Licenza di questo manuale**



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/it/>

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.0 Italia

Tu sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera.

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.

Non commerciale Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.

Non opere derivate Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.