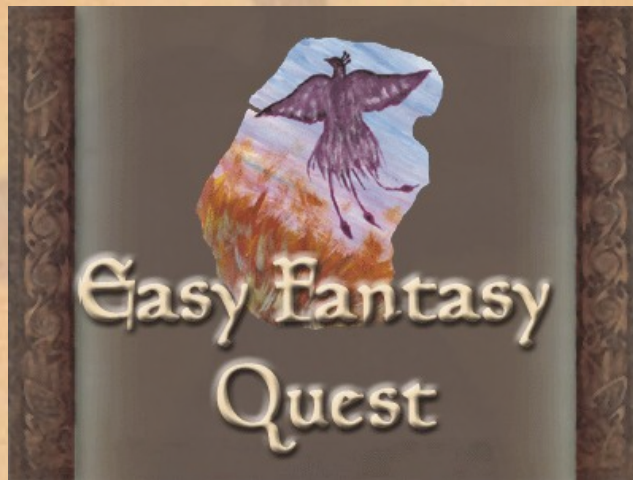




Presenta:



Sistema per GdR by chat

ideato e implementato da Lunastella, il Tasso

"ASHURA, Regina delle Oasi - Ambientazione per Ruolazione Narrativa, GdR e Racconti"
Coordinamento Narrativo di Hashepsowe & Kronall di Ashura
Webmaster: Pandemyc di Dragonisland. www.oasiashura.net www.dragonisland.it

Attenzione norme di copyright©

Nessun materiale di proprietà esclusiva dei Siti www.oasiashura.net e www.dragonisland.it comprese fotografie, immagini e testi, può essere copiato, riprodotto, scaricato, ripubblicato, trasmesso o diffuso in qualunque forma, salvo che ai fini del relativo utilizzo non commerciale a titolo privato e personale, con la menzione obbligatoria della fonte, citata a caratteri ben visibili, con la dicitura: oasiashura.net e dragonisland.it.
Per ogni altro utilizzo è richiesta la previa autorizzazione scritta del fornitore. Si richiama allo scopo la tutela del diritto d'autore e dei diritti connessi alla ideazione e progettazione per la comunicazione visiva, così come previsto dalla L. 22 aprile 1941 n. 633 nonché dai D.L. 29 dicembre 1992 n.518 e D.L. 16 novembre 1994 n.685.

INDICE

PREMESSA	Pag.	2
VALORI DI PARTENZA	Pag.	3
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	Pag.	4
Scelta della Personalità	Pag.	4
Attributi	Pag.	4
I Sei Sensi	Pag.	5
Background	Pag.	6
I Tratti	Pag.	6
MAGIA	Pag.	7
EQUIPAGGIAMENTO	Pag.	8
POZIONI	Pag.	8
CRESCITA DEL PERSONAGGIO	Pag.	9
COME SI GIOCA	Pag.	9
AFFATICAMENTO FISICO E MENTALE	Pag.	10
RIPOSO, ASTINENZA E RECUPERO PR E PM	Pag.	11
VITA, MORTE E GUARIGIONE	Pag.	11
COMBATTIMENTO	Pag.	12
ALLEGATI:		
Tabella 1: Progressione del Personaggio	Pag.	15
Tabella 2: Lista Tratti	Pag.	16
Tabella 3: Lista Incantesimi	Pag.	19
Tabella 4: Attributi applicati alle Azioni	Pag.	21
Tabella 5: Selezione Razza	Pag.	22
Tabella 6: Selezione Oasi	Pag.	23
Tabella 7: Pozioni	Pag.	24
Tabella 8: Coefficienti di Riuscita e Dispendio Energetico	Pag.	25
Tabella 9: Recupero Punti Resistenza	Pag.	25
Tabella 10: Recupero Punti Mana	Pag.	25
Tabella 11: Armi e Corazze	Pag.	25

Easy Fantasy Quest

PREMESSA

Questo sistema di Gioco di Ruolo nasce con l'intento di rendere l'impianto regolistico quanto più semplice e leggero possibile, al fine di permettere ai giocatori di entrare fin da subito "nel vivo" dell'avventura, senza complicarsi troppo la vita con statistiche e numeri, che naturalmente esistono e devono essere tenuti in considerazione, ma che sono tarati in funzione di un giocare quanto più rapido possibile. L'obiettivo è quello di risolvere le fasi controverse e di combattimento in tempi rapidi, senza perdersi in calcoli puntigliosi, modificatori matematici e variabili complicate: si è qui optato per un sistema meno realistico, ma più veloce, tarato per le giocate by chat, dove è necessario velocizzare le operazioni contabili per evitare il ristagno del gioco. I giocatori dovranno prestare attenzione alla fase di creazione del personaggio ma, una volta terminata quella, potranno contare su un gioco trasparente e di facile comprensione per quanto attiene alla risoluzione delle azioni controverse.

Il sistema EFQ privilegia un'ambientazione di riferimento di stile tipicamente fantastico, in cui la magia è considerata "normale" essendo di fatto una forza proveniente dagli elementi presenti in natura a cui tutti possono attingere, a patto di conoscere le leggi primordiali che regolano la materia e naturalmente di possedere essi stessi energia sufficiente per padroneggiarne gli effetti. Per questo non ci soffermeremo più di tanto sul capitolo "magia", se non per fornire un elenco esemplificativo degli incanti evocabili, e daremo a tutti i giocatori, nei limiti delle scelte effettuate in fase di creazione del pg, facoltà di avvalersi delle forze arcane senza essere penalizzati in termini statistici rispetto a coloro che privilegiano un gioco più "fisico". Questo a patto che le azioni magiche risultino adatte alla situazione, alla portata dell'energia magica (espressa in punti Mana) del pg che le attua e coerenti con il grado di esperienza da questi maturato.

E' inoltre importante sapere che il sistema EFQ è pensato per favorire il gioco di squadra e la collaborazione tra pg, a discapito di scelte individualistiche ed egocentriche che, pur essendo comunque opzioni insindacabili dei giocatori, potrebbero talvolta (e qualora vengano esasperate fino all'estremo limite) produrre conseguenze nefaste per i pg. Conseguenze di cui nessuno potrà poi incolpare il Master o gli altri giocatori!

VALORI DI PARTENZA

Ogni personaggio parte di default con **1 PUNTO ESPERIENZA**, **10 PUNTI VITA**, **5 PUNTI RESISTENZA**, **5 PUNTI MANA** e **5 PUNTI QUANTUM**. Tali valori sono quelli che fondamentalmente governano l'esistenza del personaggio nel corso delle sue avventure.

I **PUNTI ESPERIENZA** rappresentano la progressione individuale e determinano la crescita, in termini di potenzialità, vitalità, conoscenze e capacità. Essi influenzano tutti gli altri valori in maniera direttamente proporzionale alla crescita. Vedremo nel seguito come sia possibile guadagnare PE e quale impatto essi abbiano sull'intera Scheda del PG. La **Tabella 1: Progressione del Personaggio** indica le implementazioni di Scheda correlate all'aumento PE.

I **PUNTI VITA** indicano lo stato di salute del personaggio e le sue potenzialità di agire/reagire nelle varie situazioni che si trova ad affrontare. Se i **PV scendono a zero**, il **PG MUORE** e il giocatore dovrà ricominciare daccapo creando un nuovo personaggio. Vedremo più avanti come cercare di evitarlo.

I **PUNTI RESISTENZA** rappresentano il grado di affaticamento del PG e le sue potenzialità di agire efficacemente nelle situazioni che richiedono un dispendio di energie fisiche. Un PG spende PR secondo le **SOGLIE DI AFFATICAMENTO** stabilite dal Master ogni qualvolta si trovi ad affrontare fatiche, combattimenti, competizioni, prove di forza o di resistenza a condizioni avverse. **Indicativamente, uno sforzo medio costerà 1 PR per ogni turno di azione, uno sforzo pesante ne costerà 2 ed uno sforzo pesante e prolungato ne costerà almeno 3;** occorre tener presente che alcuni tratti possono essere attivati soltanto dai PG che possiedono un numero di PR adeguato, come indicato nella **Tabella 2: TRATTI**.

I **PUNTI MANA** stabiliscono invece le potenzialità magiche del PG e vengono spesi in proporzione alla difficoltà ed agli effetti della magia evocata. Indicativamente, evocare una magia semplice costerà 1 PM, una magia di media difficoltà ne costerà 2, mentre le magie difficili o prolungate nel tempo necessiteranno di almeno 3 PM ad ogni evocazione. La **Tabella 3: LISTA DEGLI INCANTESIMI** indica gli effetti di ogni incantesimo ed il numero di PM necessario.

Il Capitolo **COME SI GIOCA** descrive come sia possibile ripristinare i valori PV, PR e PM al livello iniziale ed il Capitolo **CRESCITA DEL PERSONAGGIO** spiega come incrementarli.

Infine i **PUNTI QUANTUM** servono per modificare il risultato negativo di un'azione che il giocatore considera di vitale importanza per il suo PG o per il party. Spendendo **1 Quantum il giocatore potrà infatti effettuare un secondo lancio di dadi e sommare il risultato a quello del primo lancio sfortunato**. I Punti Quantum spesi vengono cancellati dalla scheda fino al loro esaurimento e non possono in alcun modo essere recuperati dai giocatori se non attraverso la **CRESCITA DEL PERSONAGGIO**, oppure a insindacabile giudizio del Master, che ha facoltà di concederli nel caso in cui un pg si sia distinto per qualche azione particolare.

Completa l'elenco dei valori di default assegnati a ciascun PG, un portafoglio di **500 DRIM** che ogni giocatore potrà spendere per acquistare l'equipaggiamento, secondo quanto specificato nel Capitolo **EQUIPAGGIAMENTO**.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Innanzitutto occorre chiedersi quale sia l'approccio del nostro personaggio alle varie situazioni della vita: c'è chi reagisce sempre e comunque con fiero cipiglio e chi invece è più incline al dialogo, chi privilegia gli aspetti atletici e chi la meditazione e lo studio. Tutto questo costituisce la **PERSONALITA'** del PG e naturalmente avrà impatti sulle scelte che il giocatore andrà ad operare durante la campagna.

SCELTA DELLA PERSONALITA'

Ad ogni **PERSONALITA'** corrispondono i seguenti vantaggi, che contribuiscono a caratterizzare il pg. Dopo aver scelto a quale personalità si ispira il vostro pg, segnate sulla scheda i valori ed i tratti ad essa associati.

COMBATTENTE: Privilegia le caratteristiche fisiche. Quando combatte ha +1 al tiro in attacco e difesa e può avvalersi della facoltà di ritirare i dadi e scegliere il risultato migliore una sola volta nel corso di un combattimento. Parte con un bonus di 10 punti Resistenza aggiuntivi e un Livello aggiunto alla *Forza*.

FURTIVO: Privilegia caratteristiche di agilità, destrezza e astuzia. Aggiunge ai suoi tratti *Scassinare*. Ha +1 al tiro di attacco quando può contare sul fattore sorpresa. Quando intraprende azioni di furto, illusione o sopravvivenza può tirare due volte il dado del coefficiente di riuscita e scegliere il punteggio più alto. Parte con un bonus di 5 punti Resistenza e 3 punti Mana aggiuntivi e un Livello aggiunto alla *Destrezza*.

MAGICO: Privilegia caratteristiche mentali. Aggiunge ai suoi Tratti *Simboli Esoterici* e *Apprendimento Rapido*. Quando evoca (su di se oppure sui compagni) magie d'attacco o difesa presenti nella sua scheda, queste gli riescono automaticamente, a patto che il pg possieda il PM necessario a castarle. Parte con un bonus di 10 punti Mana aggiuntivi e un Livello aggiunto alla *Volontà*.

MISTICO: Privilegia caratteristiche spirituali. Aggiunge ai suoi Tratti *Benedizione* e aggiunge agli Incantesimi *Guarigione*. Quando intraprende azioni divinatorie, può tirare due volte il dado del coefficiente di riuscita e scegliere il punteggio più alto. Può dimezzare il tempo necessario al recupero dei Punti Mana effettuando un TEST DI INTERCESSIONE una volta al giorno. Parte con un bonus di 3 punti Resistenza e 5 Punti Mana aggiuntivi e un Livello aggiunto allo *Spirito*.

Attributi

Una volta determinata la **PERSONALITA'** del pg, occorre assegnare livelli agli **ATTRIBUTI** a cui dovrà attingere per affrontare le situazioni di gioco. Gli **ATTRIBUTI** sono di fatto le potenzialità del personaggio e costituiscono il parametro di riferimento per la riuscita delle azioni tentate. Quanto più elevato sarà il livello di riferimento di un determinato attributo, tanto più probabile sarà la riuscita di azioni che rientrano in quella sfera.

Gli **ATTRIBUTI** del sistema EFQ possono avere **Livelli variabili da 1 a 5**, che costituiscono di fatto il grado di abilità del pg in quella gamma di azioni. Occorre tener presente che un Attributo di Livello 1 ben difficilmente avrà possibilità di essere esercitato con successo mentre un Attributo di Livello 5 avrà quasi sempre un esito positivo o comunque un impatto

rilevante. Il dado che il giocatore dovrà lanciare quando il Master richiede un test varia infatti in funzione del Livello che il PG possiede nell'Attributo di riferimento relativo alla sfera di azioni interessata. Inoltre, alcune azioni potrebbero riuscire senza neppure bisogno di tirare i dadi per chi può vantare il massimo livello nell'Attributo in gioco.

Ogni giocatore ha a propria disposizione 20 punti-livello, che distribuisce a piacere tra gli Attributi, tenendo presente che nessuno di essi può rimanere a zero. I punti aggiuntivi derivanti dalla Personalità, dall'Oasi di provenienza e/o dalla Razza possono essere sommati a quelli distribuiti in questa fase, ma **NESSUN ATTRIBUTO PUO' IN ALCUN MODO SUPERARE i 5 PUNTI-LIVELLO.**

Gli ATTRIBUTI di partenza potranno comunque essere migliorati e incrementati man mano che il PG acquisisce PUNTI ESPERIENZA, secondo quanto indicato nel capitolo **CRESCITA DEL PERSONAGGIO**. Vale sempre la regola che nessun attributo può superare i 5 punti livello.

La **Tabella 4 ATTRIBUTI APPLICATI ALLE AZIONI** individua la sfera di azioni che fanno capo ad ogni attributo. Il tipo di dado da lanciare varia in funzione dei Punti-Livello, secondo il seguente schema:

- Livello 1 D4
- Livello 2 D6
- Livello 3 D8
- Livello 4 D10
- Livello 5 D12

I SEI SENSI

Come abbiamo visto, gli Attributi sono il metro che misura le potenzialità del PG nei vari tipi di azione. Occorre però tener presente che ogni individuo, alla sua nascita, riceve in dono, insieme al corredo genetico presente nel suo DNA, le qualità sensoriali che gli permetteranno di ottenere prestazioni più o meno elevate nei campi correlati al senso che viene chiamato in causa. Queste qualità sono i **SENSI**. Poiché **Easy Fantasy Quest** considera la magia come parte integrante della vita quotidiana, si è scelto di attribuire valore, oltre che ai cinque sensi tradizionali, al "sesto senso" che sovrintende l'esercizio delle cosiddette percezioni extrasensoriali.

Ai fini del nostro EFQ, occorre pertanto individuare il **SENSO DOMINANTE** del PG, cioè quello naturalmente più sviluppato degli altri. **Quando, nel corso di una campagna, un PG si cimenta in azioni che – a insindacabile giudizio del Master – rientrano nella sfera sensoriale del SENSO DOMINANTE, ottiene un bonus di +1 nel tiro dei dadi del test di riuscita.**

Ma vediamo nel dettaglio ciascuno dei **SEI SENSI** e la sfera di azioni correlate.

UDITO: Un udito ben sviluppato permette a chi lo possiede di ascoltare suoni e voci anche ad una certa distanza ed è senz'altro più favorevole all'esercizio delle arti della musica, del canto e della recitazione. Chi ha l'**UDITO** come senso dominante aggiunge ai tratti del suo pg una di queste tre arti a scelta: *Canto, Recitazione, Musica* (strumento a scelta del giocatore).

VISTA: La vista ben sviluppata permette a chi la possiede di vedere dettagli e particolari vicini, oppure scorgere il movimento anche a grande distanza dal punto in cui si svolge. Chi ha la **VISTA** come senso dominante aggiunge ai tratti del suo pg uno dei seguenti a scelta: *Vista acuta, Visione remota.*

Easy Fantasy Quest

TATTO: Il tatto sensibile permette a chi lo possiede di percepire differenze anche infinitesimali nella struttura di un edificio, di un tessuto o di un oggetto, cosa che può essere di grande aiuto nell'individuazione di cose nascoste e nella valutazione degli oggetti. Chi ha il TATTO come senso dominante aggiunge ai tratti del suo pg uno dei seguenti a scelta: *Analisi qualità, Trappole e Congegni Nascosti, Percezione a pelle.*

OLFATTO: Possedere un olfatto particolarmente sensibile permette di percepire odori a grande distanza, cosa che talvolta si può rivelare molto utile per conoscere in anticipo quello che una determinata direzione nasconde; Chi ha l'OLFATTO come senso dominante aggiunge ai tratti del suo pg uno dei seguenti a scelta: *Fiuto da segugio, Distinguere odori, Fiutare presenze nascoste.*

PALATO: Un palato fine, oltre a permettere a chi lo possiede di apprezzare il gusto di cibi e bevande per il semplice godimento personale, può anche rivelare ingredienti segreti e sostanze potenzialmente nocive. Chi ha il PALATO come senso dominante aggiunge ai tratti del suo pg uno dei seguenti a scelta: *Enogastronomo, Individuare ingredienti, Individuare veleni prima di inghiottire un sorso o un boccone.*

SESTO SENSO: Il sesto senso permette a chi lo possiede di avere un più sviluppato senso del magico e talvolta di avere percezioni extrasensoriali estremamente utili. Chi ha il SESTO SENSO come senso dominante aggiunge ai tratti del suo pg uno dei seguenti a scelta: *Empatia, Percepire pericoli, Percepire energie magiche.*

BACKGROUND

Per completare le informazioni rilevanti che riguardano il PG, è necessario scegliere una **RAZZA** e l'**OASI DI PROVENIENZA**, cioè quella in cui presumibilmente si trova (o si trovava) la sua abitazione.

La scelta della Razza è particolarmente importante poichè assegna al PG vantaggi e svantaggi che avranno impatti sulla sua vita futura, come indicato nella **Tabella 5: SELEZIONE RAZZA**.

La scelta dell'Oasi ha anch'essa una certa importanza poichè il PG avrà in dote conoscenze e/o abilità particolari correlate al territorio da cui proviene, come indicato nella **Tabella 6: SELEZIONE OASI**.

Inoltre, per favorire la miglior interazione possibile con il Master e con gli altri giocatori, è importante definire quale ruolo o mestiere esercita e trateggiarne per sommi capi la storia, il carattere, le sue piccole manie, i pregi, i difetti e le abitudini. Poche righe bastano a definire le sue caratteristiche salienti e gli episodi che hanno caratterizzato la sua esistenza, ma naturalmente chi volesse raccontare la sua storia in modo più esteso ed articolato, lo può senz'altro fare.

I Tratti

Dopo aver trateggiato la **PERSONALITA'**, scelto il **SENSO DOMINANTE** e definito il **BACKGROUND** del personaggio, i giocatori hanno facoltà di scegliere **tre TRATTI**, tra quelli indicati nella **Tabella 2: TRATTI**. Questi andranno ad aggiungersi nella scheda a quelli acquisiti a fronte delle scelte preceenti.

I **tratti** sono capacità speciali che permettono al PG, a prescindere dalla **PERSONALITA'** e dal **SENSO DOMINANTE**, di compiere determinate azioni partendo da una posizione di vantaggio

che permette di ottenere dei bonus importanti, talvolta addirittura di farle automaticamente riuscire misurandone la sola portata (a patto che il PG possieda un adeguato Livello nell'Attributo di riferimento). **N.B. Alcuni tratti NON possono essere scelti se non si possiede almeno Liv. 3 nell'Attributo di riferimento come indicato in Tabella 2)**

Attenzione però perchè l'utilizzo dei tratti non è privo di rischi per i PG che ne usano ed abusano, dal momento che spesso le azioni comportano uno sforzo fisico o mentale che va ad intaccare le sue energie vitali. Spesso quando un pg ricorre ad uno dei Tratti in suo possesso è costretto a spendere un quantitativo di PR o PM proporzionato allo sforzo (PR per sforzi fisici e PM per sforzi mentali).

La **Tabella 2: TRATTI** elenca, a fronte di ciascun tratto, i possibili effetti ed il dispendio PR o PM che serve per attivarlo.

Ulteriori tratti anche non presenti in tabella potranno essere assegnati dal Master in considerazione del mestiere e/o delle note biografiche del personaggio.

Le Tabelle dei Tratti non sono comunque esaustive e ulteriori Tratti potranno essere proposti dai giocatori a patto che specifichino chiaramente il singolo effetto che intendono produrre e che ne concordino con il Master le condizioni d'uso.

N.B. Il Tratto *Alchimia* è trattato a parte nel capitolo POZIONI.

MAGIA

Come specificato in Premessa, il Sistema EFQ è stato pensato per un mondo in cui, a differenza di ciò che avviene nella società contemporanea, tutti credono nella Magia e molti se ne servono in maniera assolutamente naturale, esattamente come l'uomo moderno fa uso delle macchine e della tecnologia. In termini di regolamento, **tutti i giocatori hanno facoltà di fare uso della MAGIA, spendendo PUNTI MANA, a patto che abbiano appreso la formula dell'incantesimo e che abbiano uno degli Attributi correlati all'incantesimo a Livello minimo 3.** Naturalmente non sono tutti egualmente dotati poiché molto dipende dalla **PERSONALITA'** del PG e dal suo **SENSO DOMINANTE**.

In particolare, in fase di creazione del pg, i giocatori che hanno orientato la **PERSONALITA'** del pg alle sfere **MAGICA** o **MISTICA** hanno la facoltà di scegliere due soli TRATTI più un **INCANTESIMO**, che segneranno nella scheda, in aggiunta agli eventuali altri incanti acquisiti a fronte delle scelte precedenti. Tutti i PG potranno comunque acquisire incantesimi con il progredire dei PE, oppure apprenderli nel corso della campagna, ad esempio leggendo una pergamena o un libro, oppure parlando con un insegnante incontrato sul cammino.

Molti incantesimi hanno un costo in termini di PM e chi non ne possiede abbastanza semplicemente non può evocare quella magia, se prima non ha acquisito i PM adeguati.

Per evocare incantesimi entrano inoltre in gioco anche determinati Attributi e soltanto i personaggi che possiedono almeno 3 Livelli in uno degli attributi correlati hanno facoltà di servirsi di quegli incantesimi, come indicato nella **Tabella 3: LISTA DEGLI INCANTESIMI**.

La Tabella non è comunque esaustiva e ulteriori incantesimi potranno essere proposti dai giocatori a patto che specifichino chiaramente il singolo effetto che intendono produrre e ne concordino con il Master le condizioni d'uso.

EQUIPAGGIAMENTO

Come abbiamo visto nel capitolo VALORI DI PARTENZA, ogni giocatore ha in dotazione 500 DRIM, che può liberamente spendere per dotare il suo pg dell'equipaggiamento necessario ad affrontare le sue avventure.

necessario ad affrontare le sue avventure.

Per costi e descrizioni di abiti, oggetti, armi e corazze acquistabili nei vari mercati, occorre consultare la SCHEDA MERCATO relativa al territorio di provenienza del pg, seguendo il seguente link: <http://www.oasiashura.net/ashuranet/Schede/schedemercato.html>

Ad Ashura sono presenti 4 differenti Schede mercato territoriali: il **Mercato del Nord**, il **Bazaar delle Sabbie**, l'**Emporio dei Mari** e la raffinata **Bottega dei Castelli**.

La Tabella delle **Schede Mercato** presente nel sito di Ashura indica a quale mercato si debbano rivolgere gli abitanti delle varie oasi e le modalità di acquisto delle varie merci.

All'inizio della campagna, ogni personaggio ha diritto di portare con se 5 oggetti soltanto, che potrà acquistare dalla scheda mercato del suo territorio, sottraendone il costo dal totale dei DRIM in dotazione.

Non sono considerati "oggetti", ma semplici "accessori" le armi non ingombranti, le corazze **indossate**, le razioni di cibo per 10 giorni e una borraccia d'acqua. Naturalmente anche questi articoli hanno un costo, che il giocatore dovrà sottrarre dai suoi 500 drim esattamente come per tutti gli altri articoli che andrà ad acquistare. Per quanto attiene le corazze, occorre tener presente che corazze metalliche ed armature comportano un malus in termini di peso quando il pg che indossa questo tipo di protezioni affronta lunghe ore di viaggio e/o attività fisiche che comportano doti atletiche. Per un maggior dettaglio, vedere la **Tabella 11: Armi e Corazze**.

Nessun PG può comunque trasportare più di 10 oggetti, a meno che non possieda un cavallo oppure il tratto "Bestia da Soma" (=20 oggetti), oppure un carro (=40 oggetti) e limitatamente al tempo in cui lo possiede e viaggia con esso.

Elmi, scudi, schinieri, gambali ed armi ingombranti sono invece considerati a tutti gli effetti oggetti e come tali vanno considerati ai fini del trasporto. La **Tabella 11: Armi e Corazze** sintetizza il danno che ciascuna tipologia di armi può infliggere in caso di successo dell'azione di attacco in termini di PV sottratti al perdente e i PV assorbibili da ciascun elemento di protezione. **N.B. Nelle schede mercato sono presenti alcuni oggetti "speciali" che rimangono in vendita fino a che qualcuno non li acquisisce, pagandone il corrispettivo costo in Drim oltre al numero di PUNTI QUANTUM aggiuntivi stabilito.**

POZIONI

Elisir e Pozioni - anche se sono segnati nelle Schede Mercato - non sono in vendita nei normali mercati di Ashura, ma è il Master che stabilisce dove e quando i personaggi abbiano facoltà di ottenerli e/o acquistarli al prezzo di mercato, coerentemente con la situazione di gioco.

Alcuni PG che possiedono il tratto Alchimia possono tuttavia creare le medesime pozioni, a patto che si procurino gli ingredienti necessari e che spendano i PM indicati.

La **Tabella 7: Pozioni** indica a fronte di ogni pozione: effetti, ingredienti e costo di mercato. Una volta create, le pozioni potranno essere conservate dal pg per uso personale, cedute ai compagni di viaggio e/o vendute al prezzo di mercato.

CRESITA DEL PERSONAGGIO

Come abbiamo visto nel capitolo VALORI DI PARTENZA, tutti i personaggi cominciano la loro avventura con 1 PUNTO ESPERIENZA. I PE influenzano direttamente ogni altro valore statistico, che aumenta proporzionalmente alla crescita del PG. L'Esperienza aumenta nel corso dell'avventura stessa ed il Master ha facoltà di far crescere i PG, assegnando Punti Esperienza adeguati alle difficoltà affrontate con successo. **I PE vengono assegnati a insindacabile giudizio del Master e possono variare da un giocatore all'altro, anche quando tutti hanno affrontato la medesima situazione.** Per trasparenza, diremo che il "metro di giudizio" del Master nell'assegnazione dei PE tiene conto dei seguenti parametri:

- azioni eroiche,
- intuizioni geniali,
- coerenza interpretativa,
- buon gioco di squadra,
- strategia adeguata.

La **Tabella 1 PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO** definisce l'incremento statistico dei PG, a fronte di ogni livello PE raggiunto.

COME SI GIOCA

Giocar di ruolo significa letteralmente interpretare la parte del personaggio precedentemente definito, immaginando di volta in volta come si comporterebbe di fronte alle svariate situazioni. Il meccanismo del gioco è molto semplice, poiché tutto ciò che accade proviene dalla narrazione del Master, cui occorre saper rispondere con prontezza, dichiarando come si comportano i PG e quali azioni desiderano intraprendere per andare avanti. **Il gioco di ruolo non è una competizione tra PG**, ma una sfida contro se stessi e contro la sorte, le cui poste in gioco sono **la vita e l'avanzamento in termini di esperienza ed abilità**. Quanto più esperto è un PG, tanto maggiori saranno le sue possibilità di sopravvivere ed agire efficacemente nelle varie situazioni. E' importante precisare che **il Master non è un nemico, ma un imparziale Osservatore**, che dipana la trama degli eventi in relazione alle scelte dei giocatori ed alle azioni dei PG.

Normalmente il gioco si svolge come segue:

- 1) Il Master illustra la situazione cui i PG devono far fronte in quel momento
- 2) I Giocatori, prima di dichiarare la loro azione, hanno facoltà di discutere brevemente tra loro per concordare una strategia collettiva.
- 3) I giocatori, seguendo i turni precedentemente concordati, dichiarano **IN PRIMA PERSONA** le azioni dei pg (es. vado al mare, apro la mia borsa, ecc.).
- 4) In caso di **Azioni Controverse**, per verificarne l'esito, il Master invita i giocatori interessati a lanciare i dadi correlati al livello del PG per l'attributo chiamato in causa (vedere **Tabella 4**) ed aggiunge o sottrae al risultato gli eventuali bonus/malus del caso.
- 5) Il risultato finale deve come minimo eguagliare il **COEFFICIENTE DI RIUSCITA**
- 6) Il Master, dopo aver confrontato i risultati con il **COEFFICIENTE DI RIUSCITA** da lui stabilito in precedenza, narra gli sviluppi della situazione e comunica ai giocatori gli eventuali **Bonus/Malus** ottenuti.

Per **Azione Controversa** si intende un'azione il cui esito non può essere scontato, per una o più delle seguenti ragioni:

Easy Fantasy Quest

- L'azione intentata coinvolge altri giocatori e/o png;
- L'azione intentata coinvolge particolari capacità o percezioni
- L'azione intentata esula dal normale esercizio di quella funzione (es.: *correre per il piacere di farlo* è un "normale esercizio", ma *correre perché qualcuno ci insegue* è tutt'altra cosa; *camminare in salita* è normale, ma non lo è *arrampicarsi su una rupe*, ecc.)
- L'azione intentata è decisamente eccezionale.

In questi casi, il Master - a suo insindacabile giudizio - applica un **COEFFICIENTE DI RIUSCITA** proporzionato alla situazione e alla difficoltà dell'azione intentata. **Il valore del COEFFICIENTE DI RIUSCITA è il numero che il giocatore dovrà eguagliare quando lancia i dadi, per considerare riuscita quell'azione.** Il valore del Coefficiente è stabilito dal Master in base alla situazione specifica, e di solito i Giocatori non ne conoscono l'esatta entità, tuttavia vengono indicativamente applicati i valori indicati nella **Tabella 8: COEFFICIENTI DI RIUSCITA E DISPENDIO ENERGETICO.**

In caso di insuccesso, i personaggi possono spendere un *Quantum* per sommare il punteggio di un secondo lancio di dadi al primo valore insufficiente: questo non sempre garantisce il successo pieno, ma migliora comunque il risultato mitigando gli eventuali danni.

AFFATICAMENTO FISICO E MENTALE

E' importante tenere sempre a mente che i nostri personaggi, pur essendo individui eccezionali e potendo ricorrere alla magia, **NON SONO IMMORTALI SUPERDOTATI** e sono pertanto soggetti all'affaticamento fisico e/o mentale conseguente al loro dispendio energetico. Il livello di affaticamento fisico viene pertanto misurato in **PUNTI RESISTENZA**, mentre quello mentale/magico si misura in **PUNTI MANA**. Alcune azioni sono intrinsecamente faticose e intaccano in qualche misura la riserva di PR, così come altre comportano uno stress mentale/magico che intacca la riserva di PM. Questo accade **SEMPRE**, a prescindere dal fatto che un pg possieda o meno il Tratto e/o l'incantesimo inerente all'effetto desiderato: ogni qual volta un pg compie un'azione che comporta uno sforzo fisico e/o mentale, spende i PR e/o i PM ad essa correlati sulla base di quanto indicato nelle Tabelle **TRATTI** e **INCANTESIMI**, e/o secondo il **COEFFICIENTE DI AFFATICAMENTO** stabilito dal Master, a suo insindacabile giudizio. Pur non essendo possibile definire a priori un criterio oggettivo valido per ogni situazione, il parametro di riferimento è comunque indicato nella **Tabella 8.**

I PR e i PM spesi devono essere sottratti dal totale PR e/o PM posseduto dal PG.

Quando il totale PR di un PG è inferiore a quello necessario per attivare un determinato Tratto (ma non è ancora a zero), il tratto può comunque essere attivato, ma il valore mancante viene sottratto dai PUNTI VITA. Se invece un PG conosce un dato Incantesimo e non ha abbastanza PM per attivarlo semplicemente non può evocarlo fino a che non possiede i PM necessari.

Quando i PR scendono a ZERO, i pg perdono 1 PUNTO VITA per ogni turno di azione trascorso senza riposare.

Quando il totale di PM scende a ZERO, il PG NON può più lanciare nessun incantesimo.

Non si tratta però di una perdita irreversibile e tali valori possono essere ripristinati, recuperando le forze fisiche e/o mentali tramite il **RIPOSO** e l'**ASTINENZA** come vedremo nel capitolo seguente e nelle **Tabelle 9 e 10.**

RIPOSO, ASTINENZA RECUPERO PR E PM

Quando si parla di "riposo", non si intende necessariamente un tempo trascorso in ozio, ma è sufficiente non compiere sforzi e/o attività fisicamente impegnative per veder rapidamente ripristinati tutti i PR spesi, ad esempio per spostare un mobile. Chiaramente per recuperare le energie spese dopo una lunga marcia in montagna, ci vorranno più ore di riposo... e magari un bel pasto tranquillo ed abbondante.

La **Tabella 9: RECUPERO PUNTI RESISTENZA** indica la quantità di PR recuperabile a fronte di determinate azioni "riposanti".

N.B. Se un pg i cui PR sono a ZERO ha già perso più della metà dei suoi PV, PRIMA di poter ripristinare i PR dovrà riportare i suoi PV al loro valore medio rispetto al totale.

Il recupero di PM richiede oltre al riposo l'ASTENSIONE TOTALE da qualsivoglia attività magica e/o inerente al SESTO SENSO per il numero di ore indicato in **Tabella 10: RECUPERO PUNTI MANA**. Il modo migliore per recuperare PM è dedicarsi ad un'attività di svago, eventualmente anche fisica, a patto che consenta al pg di RILASSARE LA MENTE.

I pg che appartengono alla sfera **MISTICA** hanno la facoltà di dimezzare il tempo di ASTINENZA, effettuando un test di **INTERCESSIONE**: se lanciando un D6 ottengono un punteggio da 4 a 6 i loro dei accolgono l'invocazione e accordano al PG il ripristino di un valore Mana doppio rispetto al normale.

VITA, MORTE E GUARIGIONE

Come abbiamo visto nel Capitolo **VALORI DI PARTENZA**, la vitalità del personaggio è strettamente correlata ai **PUNTI VITA** che possiede. Nel corso di un'avventura, i pericoli da affrontare sono numerosi e spesso imprevedibili e di conseguenza i PV possono venire intaccati conseguentemente a condizioni avverse, che possono essere direttamente riconducibili alle scelte del giocatore, oppure all'imponderabile aleatorietà rappresentata dal lancio dei dadi e dalle situazioni progettate dal Master.

Un PG perde PV ogni qual volta subisce una ferita, che può essere provocata da un nemico (o anche talvolta da un amico o da un compagno di avventura), da un incidente, da una catastrofe o da un'evento sovranaturale. Può anche accadere di perdere PV a fronte di privazioni come la fame e la sete, o di condizioni climatiche estreme, a causa di una malattia, di un gas tossico o di un veleno ingerito o inoculato da qualche insetto o aspide.

Inoltre, come abbiamo visto nel capitolo **AFFATICAMENTO FISICO E MENTALE**, i PV possono essere perduti anche per l'eccessivo affaticamento, se i giocatori si ostinano a non far riposare i loro PG quando hanno la possibilità di farlo.

Se i PV scendono al di sotto del valore medio rispetto al totale spettante, il PG subisce più pesantemente gli effetti della fatica, a insindacabile giudizio del master, che imporrà COEFFICIENTI DI RIUSCITA più elevati per le azioni che comportano uno sforzo fisico.

Se i PV scendono a 2 il pg è immobilizzato e non può compiere alcuna azione che non sia il semplice dialogo con i compagni di viaggio. Se i PV scendono a 1 il pg PERDE I SENSI e può soltanto sperare che qualcuno lo porti in salvo. Quando i PV equivalgono a ZERO il PG MUORE e il giocatore, se vuole continuare a giocare, dovrà crearne uno nuovo.

Naturalmente, così come è facile perdere PV, è altrettanto facile recuperarli, seguendo diversi sistemi.

Il più rapido è senz'altro l'assunzione della **Pozione REPARIAMED**, che consente di ripristinare immediatamente tutti i PV al livello massimo inerente al livello di esperienza raggiunto dal PG, ma non è affatto facile procurarsene una fialetta!

Un altro sistema abbastanza efficace per recuperare PV è quello di ricorrere alle prestazioni di un PG che possieda l'**Incantesimo GUARIGIONE** (che può guarire fino ad un massimo di 6 PV). Oppure sottoporsi alla Cura di chi possiede il **Tratto MEDICINA** (che ripristina 2 PV per volta). **Inoltre, analogamente a quanto avviene per i PR, il sistema di recupero PV più accessibile a tutti è il Riposo che permette di recuperare 1 PV ogni volta che il pg riposa per un tempo minimo di 3 ore, 2 PV a fronte di un pasto tranquillo e abbondante e ben 3 PV a fronte di un'intera notte di riposo sereno.**

I PV aumentano con il progredire dell'esperienza, come specificato nel Capitolo CRESCITA DEL PERSONAGGIO.

COMBATTIMENTO

Ogni volta che un personaggio (o un gruppo) subisce un attacco ad opera di uno o più avversari, così come tutte le volte in cui uno o più PG decidono di attaccare qualcuno, si attua la procedura di COMBATTIMENTO.

Si tratta, anche in questi casi, di azioni determinate dalle scelte dei giocatori e ci sono sempre sistemi alternativi per evitare di combattere, quando non lo si desidera: ricordatevi che lo scopo principale del gioco è quello di far rimanere in buona salute il vostro PG e far crescere la sua esperienza. In tale ottica, è bene rammentare che, anche quando un combattimento è già in atto e le vostre quotazioni volgono al peggio, è spesso possibile trovare scampo nella fuga, evitando di perseverare in un'azione il cui esito è già seriamente compromesso.

Una volta avviato il confronto, il Master indica eventuali variazioni nei turni di gioco, tenendo conto dei turni degli avversari e degli eventuali png presenti.

La sequenza dei turni stabilita dal Master rimane valida per tutta la durata del COMBATTIMENTO fintanto che non si concluda con la sconfitta o con la fuga di una delle parti in causa.

Ogni turno di COMBATTIMENTO si articola in QUATTRO fasi:

1) DESCRIZIONE CAMPALE

In questa fase il Master descrive il teatro dello scontro, la situazione, il numero di avversari visibili, le posizioni di ciascun contendente, gli eventuali oggetti presenti sulla scena, i possibili testimoni inattivi, e quant'altro sia utile per inquadrare la situazione.

2) CONSULTAZIONE STRATEGICA

In questa fase i giocatori hanno facoltà di consultarsi brevemente tra loro per verificare se riescono ad accordarsi per attuare una strategia comune. Ciascuno di essi ha diritto a un solo intervento per avanzare proposte o per commentare quelle avanzate da altri, dopodichè decidono per l'una o per l'altra ipotesi e se non trovano un accordo, agiscono ciascuno a modo suo. I giocatori possono liberamente scegliere di saltare questa fase e passare direttamente alla fase 3.

3) ATTACCO DEI PERSONAGGI

Ciascun giocatore, al suo turno, dichiara quale strategia adotterà il suo pg per quel turno: attacco o difesa, prima linea o linee arretrate, fuga o mischia, ecc. E anche quale avversario

intenda affrontare (nel caso vi siano più nemici), quali armi o magie vuole utilizzare per quel turno e come le voglia impiegare. Poi descrive la sua azione in prima persona (es. *attacco l'orco con un fendente della mia spada bastarda*), dopodichè effettua un lancio di dadi adeguato al Livello dell'Attributo relativo all'arma in uso (Forza o Destrezza), sommando al risultato gli eventuali bonus derivanti dai requisiti di Razza e Oasi, dallo sviluppo di uno dei Sei Sensi, da un particolare Tratto oppure da Incantesimi e/o pozioni.

N.B. Descrizioni particolarmente efficaci potrebbero godere anch'esse di bonus aggiuntivi che verranno segretamente applicati ad insindacabile giudizio del master durante la Fase 4.

4) RISOLUZIONE DELLE AZIONI

Dopo che ogni giocatore ha completato la sua dichiarazione di intenti e lanciato i dadi, il Master tira in segreto i dadi per gli antagonisti e gli eventuali png presenti applicando gli eventuali **bonus/malus** applicabili. Chi consegue il punteggio totale più alto, subisce un danno commisurato alla portata dell'arma impiegata, al netto di quanto assorbito da eventuali protezioni indossate (scudi, corazze, elmi, ecc.)

Il giocatore può comunque tentare di ribaltare il risultato spendendo 1 Quantum e aggiungendo al risultato ottenuto precedentemente.

Il Master rappresenta narrativamente la nuova situazione, chiudendo il turno e dando inizio a quello successivo con una nuova DESCRIZIONE CAMPALE.

Il combattimento continua fino a che tutti gli avversari non sono stati sconfitti (o fino a che non sono morti tutti i personaggi!), o fino a che TUTTI i personaggi non decidono di ritirarsi per tentare la fuga. **In qualunque momento della battaglia, al loro turno, i giocatori possono decidere di SPENDERE 1 Quantum per modificare un risultato sfavorevole.**

TABELLA 1: PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO

PE	BONUS OTTENUTI
1	Valori di Partenza
2	+2 PV - +1 Quantum
3	+1 PV - 1 TRATTO aggiuntivo
4	+1 PV - +2 da distribuire a scelta tra Resistenza e Mana (+2 PR o +2 PM; oppure +1 PR +1 PM) - +1 Quantum
5	+2 PV - +2 da distribuire a scelta tra Resistenza e Mana (+2 PR o +2 PM; oppure +1 PR +1 PM) - 2 TRATTI aggiuntivi (per PERSONALITA' MAGICO/MISTICO 1 Tratto e 1 Incantesimo) - + 1 Livello Attributo (a scelta del giocatore)
6	+1 PV - +1PR per personalità COMBATTENTE/FURTIVO +1PM per personalità MAGICO/MISTICO - +1 Quantum -
7	+2 PV- +2 da distribuire a scelta tra Resistenza e Mana (+2 PR o +2 PM; oppure +1 PR +1 PM)
8	+1 PV - 1 TRATTO aggiuntivo (le personalità MAGICO/MISTICO possono scegliere un Incantesimo in luogo del Tratto)
9	+1 PV - +2 da distribuire a scelta tra Resistenza e Mana (+2PR o +2PM; oppure +1PR +1PM) - +1 Quantum
10	+2 PV - +2PR per pg PERSONALITA' COMBATTENTE/FURTIVO ; + 2PM per pg PERSONALITA' MAGICO/MISTICO - 1 Incantesimo - +1 Livello Attributo (a scelta del giocatore) - +1 Punto Sensi (a scelta del giocatore)
11	+1 Quantum - 100 DRIM

A PARTIRE DAI 12 PE LA PROGRESSIONE RICALCA LO SCHEMA INDICATO DA 2 A 11, CON LA SOLA ECCEZIONE DEL LIV. 15 IN CUI I PG. RICEVONO (ANZICHE' 2 TRATTI) 1 INCANTESIMO A SCELTA, I PV/PM/PR COME AL LIV. 5 E 1 LIVELLO ATTRIBUTO. NELLE SERIE DI LIVELLI SUCCESSIVI SI RIPETE IL MEDESIMO SCHEMA DEI LIV. DA 12 A 21.

TABELLA 2: Lista Tratti

TRATTO e ATTRIBUTI	EFFETTI	DISPENDIO PR/PM
ADATTABILITA'	Permette di dimezzare il dispendio di PR a fronte di repentini cambiamenti climatici e ambientali	Nessuno
AFFASCINARE (Carisma, Volontà)	Dispone a proprio favore il soggetto affascinato per circa 8 ore (agisce su 1 solo soggetto per volta)	1 PM
ALCHIMIA (Intelletto)	Permette di creare Pozioni monouso, a patto di possedere gli ingredienti necessari	1 PM + 1 PR/pozione
AMMAESTRARE (Carisma)	Fa immediatamente apprendere qualcosa ad animali addomesticabili (cani, cavalli, uccelli, gatti)	2 PR/animale
ANALISI DI QUALITA'	Permette di capire al tatto se un materiale, un oggetto o una moneta è alterato, falso o di qualità non buona senza neppure tirare i dadi.	Nessuno
APPRENDIMENTO RAPIDO	Permette di apprendere tecniche e/o nozioni dimezzando i tempi di addestramento/studio	Nessuno
ARCIERE ZEN (Volontà)	Permette di colpire un bersaglio con un'arma da tiro (arco, balestra, fionda, coltello da lancio) usando volontà in luogo di destrezza, a patto di non subire disturbi.	1 PM/tiro
BENEDIZIONE (SOLO SU ALTRI) (Spirito)	Il soggetto su cui viene lanciata la benedizione gode di un bonus di +2 sul tiro dei dadi a fronte di qualunque test per la durata di un'ora.	1 PM
BESTIA DA SOMA (Forza)	Permette di trasportare un numero di oggetti molto superiore agli altri (=30)	Nessuno
BUONA SORTE	In caso di tiro non soddisfacente, è possibile rilanciare i dadi e scegliere il risultato migliore, una sola volta nell'arco temporale di 24 h.	Nessuno
CANTO (Spirito, Carisma)	Permette di calmare gli animi ostili grazie al potere del canto	1 PM/ora
COLPO POTENZIATO (mani nude o arma preferita) (forza)	Infligge al nemico un danno pari al tiro di un D4 in attacco senza tirare i dadi x 4 turni	4 PR
CONOSCENZA NATURA	Padronanza di informazioni sugli animali e le piante presenti nel territorio	Nessuno
CONOSCENZA STORIA ANTICA	Padronanza di informazioni e/o nozioni inerenti all'antichità di Ashura	Nessuno
CONTRATTARE (Astuzia)	Permette di concludere compravendite vantaggiose (10% in meno x acquisti e 10% in più x vendite rispetto al prezzo corrente di mercato)	Nessuno
DIFESA MIGLIORATA (Agilità)	Sottrae il tiro di un D4 agli eventuali danni subiti, per 4 turni di combattimento.	4 PR
DIPLOMAZIA (Carisma, Spirito)	Permette di parlamentare efficacemente con un gruppo di persone non ostili.	1 PM
DISTINGUE ODORI	Permette di capire dall'odore gli ingredienti di pozioni, elisir e medicinali.	1 PM/ora gratis e sempre attivo OLFATTO

Easy Fantasy Quest

TRATTO	EFFETTI	DISPENDIO PR/PM
EMPATIA (Spirito)	Permette di percepire le emozioni delle persone presenti nel raggio di 5 mt	1 PM/ora gratis e sempre attivo SESTO SENSO
ENOGASTRONOMO	Accerta la genuinità di cibi e bevande al primo boccone/sorso e prepara succulenti manicaretti anche se non dispone di grandi riserve di cibo	1 PR/ora gratis e sempre attivo GUSTO
FIUTO DA SEGUGIO	Permette di seguire l'usta di un animale o di un individuo di cui si conosce l'odore, a patto che non risalga a più di un'ora.	1 PR/ora gratis e sempre attivo OLFATTO
FIUTARE PRESENZE NASCOSTE	Permette di percepire presenze di esseri viventi nascosti semplicemente fiutando l'aria	1PR/ora gratis e sempre attivo OLFATTO
GALOPPO (Agilità)	Permette di spostarsi in 10 minuti di una distanza pari a 10 km su terreno pianeggiante	2 PR
IMITATORE (Astuzia)	Permette di imitare efficacemente qualcuno non presente per un tempo limitato.	1 PM/mezz'ora
INDIVIDUARE INGREDIENTI	Permette di individuare gli ingredienti di un piatto e/o di una pozione, al primo assaggio.	1PM gratis e sempre attivo GUSTO
INDIVIDUARE VELENI	Permette di individuare un veleno presente nel cibo o nelle bevande al primo contatto con le papille gustative, prima di inghiottire la sostanza	1 PM gratis e sempre attivo GUSTO/OLFATTO
IRA FUNESTA (Forza)	Permette di combattere con furia centuplicata e di uccidere automaticamente 1 avversario per ogni turno di combattimento senza tirare il dado per tre turni consecutivi. I compagni devono scansarsi per non essere travolti al posto di un nemico.	8 PR
LETTURA DEL PENSIERO (Volontà)	Permette di percepire i pensieri di una persona per un tempo limitato	4 PM/ora
MAESTRO ARTI MARZIALI/ LOTTA MANI NUDE (scelta)	Quando il pg combatte a mani nude aggiunge +1 al tiro dei dadi	2 PR/ora
MAESTRO D'ARMA DA LANCIO (una a scelta)	Quando il pg combatte con la sua arma preferita aggiunge +1 al tiro dei dadi	2 PR/ora
MAESTRO D'ARMA DA TIRO (una a scelta)	Quando il pg combatte con la sua arma preferita aggiunge +1 al tiro dei dadi	2 PR/ora
MAESTRO D'ARMA da MISCHIA o ASTA (1 a scelta)	Quando il pg combatte con la sua arma preferita aggiunge +1 al tiro dei dadi	2 PR/ora
MALEDIZIONE (solo pg MAGICI e MISTICI)	Il soggetto su cui viene lanciata la maledizione subisce un danno pari al tiro di un D6 x 1 turno	5 PM
MEDICINA (Intelletto, Destrezza)	Permette di curare 1 volta al giorno se stessi e/o altri pg di 2 PV	1 PR/trattamento
MIMETISMO (Astuzia)	Permette di mimetizzarsi con il terreno circostante	2 PR
MIRA ECCELLENTE (Destrezza)	Permette di colpire un bersaglio a distanza non superiore ai 10 mt. tirando solo sul danno inflitto.	1 PR/ora
MOVIMENTO SILENZIOSO (Destrezza, Agilità)	Permette di muoversi entro un raggio di 100 metri senza essere udito da nessuno	1 PR + 1 PM/

Easy Fantasy Quest

TRATTO	EFFETTI	DISPENDIO PR/PM
MUSICA (strumento a scelta) (Spirito, Carisma)	Permette al suonatore di distrarre e trattenere un gruppo di persone per circa un'ora.	1 PM/ora
ORIENTAMENTO (Destrezza, Spirito)	Permette di orientarsi seguendo gli astri e/o i segni di riferimento del terreno	Nessuno
PERCEPIRE ENERGIE MAGICHE	Permette di individuare la presenza di energie magiche non identificate entro un raggio di 300 mt rispetto al punto in cui si trova	1pm/ora gratis e sempre attivo SESTO SENSO
PERCEPIRE PERICOLO	Percepisce un pericolo non identificato nel raggio di 100 metri rispetto al punto in cui si trova	1PM/ora gratis e sempre attivo SESTO SENSO
PERCEZIONE A PELLE	Permette di percepire una sensazione tattile più o meno intensa quando accadimenti funesti o pericolosi stanno per abbattersi su una persona cara che si trova distante	1PM/ora gratis e sempre attivo TATTO
PRESTIDIGITAZIONE (Destrezza)	Permette di muovere rapidamente le mani creando illusioni ottiche	1 PM
PREVISIONI METEO (Intelletto)	Permette di percepire i cambiamenti meteorologici con circa 8 ore di anticipo	Nessuno
RECITAZIONE (Destrezza, Astuzia, Carisma)	Permette di recitare efficacemente una "parte" per ingannare qualcuno.	1 PM+1PR/ora
RESISTENZA A FAME	Permette di prolungare il periodo di digiuno senza perdere PV	1 PR/giorno
RESISTENZA ALLA SETE	Permette di prolungare il periodo di assenza d'acqua senza perdere PV	1 PR/giorno
RESISTENZA A MALATTIE	Riduce di -2PR i danni derivanti da malattia	1 PR o 1 PM
RESISTENZA A VELENI	Riduce di -2PR i danni da avvelenamento	1 PR o 1 PM
RESISTENZA AL CALDO	Aumenta di 4 ore la resistenza al caldo senza perdere PV	1 PR
RESISTENZA AL FREDDO	Aumenta di 4 ore la resistenza al freddo senza perdere PV	1 PR
RESISTENZA ALLA MAGIA (Volontà)	Permette di dimezzare i danni di eventuali attacchi magici diretti alla sfera fisica	1 PM
RESISTENZA PSICHICA (Volontà)	Permette di dimezzare i danni di eventuali attacchi mentali	1 PM
SCASSINARE (Destrezza)	Permette di aprire serrature, porte e casse chiuse a chiave senza tirare il dado	1 PR
SCATTO IN CORSA (Agilità)	Permette di distanziare immediatamente gli eventuali inseguitori di circa 800 m	2 PR
SEGUIRE TRACCE (Destrezza)	Permette di individuare e seguire le tracce di un essere vivente.	2 PM/ora
SIMBOLI ESOTERICI (Intelletto)	Conoscenza approfondita del linguaggio esoterico, che permette di leggere, scrivere e interpretare simboli arcani ed alfabeti antichi	Nessuno
TELEPATIA (Volontà)	Permette di trasmettere pensieri a qualcuno per un tempo limitato	2 PM/ora
TRAPPOLE/CONGEGNI NASCOSTI (Destrezza)	Permette di individuare al tatto trappole e congegni, semplicemente sfiorando con tocco leggero le superfici in cui sono nascosti.	1 PM

Easy Fantasy Quest

TRATTO	EFFETTI	DISPENDIO PR/PM
UDITO FINO	Permette di distinguere rumori a distanza	1PM/ora gratis e sempre attivo UDITO
VISIONE NOTTURNA	Permette di vedere al buio	1PM/ora gratis e sempre attivo VISTA
VISIONE REMOTA	Permette di vedere da lontano fino a 1 km di distanza in linea retta	1PM/ora gratis e sempre attivo VISTA
VISTA ACUTA	Permette di individuare i particolari più insignificanti di ciò che viene guardato	1PM/ora gratis e sempre attivo VISTA
VOLONTA' FOCUS (Volontà)	Per un solo turno di gioco a sessione permette di aggiungere +3 al test su una specifica azione.	3 PM

TABELLA 3: LISTA INCANTESIMI

INCANTESIMO e ATTRIBUTI	EFFETTI	COSTO PM
ACCECARE (volontà)	Provoca temporanea cecità (1 ora) alla persona su cui viene lanciato il sortilegio	2 PM
ALTERARE IL TEMPO (volontà)	Permette di rallentare o accelerare lo scorrere del tempo fino ad un massimo di 3 ore.	5 PM
ALTERARE LO SPAZIO (volontà)	Permette di accorciare o allungare distanze fino a un massimo di 10 km. Può essere evocato sul gruppo o su eventuali inseguitori. Può anche restringere e/o allargare una stanza o un ambiente.	5 PM
AMNESIA (volontà)	Cancella i ricordi recenti (1 giorno)	2 PM
CALDO SOFFOCANTE	Induce vampate di caldo soffocante nei soggetti colpiti	1 PM
CANTO MAGICO (spirito)	Permette di evocare un cataclisma naturale diretto dove si vuole (chi possiede anche il TRATTO CANTO dimezza i PM da spendere)	4 PM
CATTURA CONNOTATI (volontà)	Permette di assumere le sembianze dell'individuo che viene toccato per un'ora circa	5 PM
CERCHIO PROTETTIVO (spirito)	Permette di tracciare un cerchio che racchiude l'area in cui si trova il gruppo, che terrà tutti al sicuro per 8 ore.	3 PM
COLPO PSIONICO (volontà)	Colpisce la mente di un avversario facendogli perdere i sensi per circa 1 ora	3 PM
CREA CIBO (spirito)	Crea fino a un massimo di 5 razioni di cibo	3 PM
DIVINAZIONE (spirito)	Permette di interrogare Spiriti, divinità ed entità e ricevere una sola risposta inequivocabile; oppure di avere premonizioni sul futuro.	2 PM
ESORCISMO (spirito,volontà)	Scaccia entità negative da un luogo o dal corpo di qualcuno	5 PM
EVOCA ENTITA' (spirito, volontà, carisma)	Permette di evocare uno spettro, uno spirito elementale o persino un'entità divina ottenendo il suo aiuto per un'ora circa	5 PM
EVOCA FIERA (volontà, carisma)	Evoca una fiera a scelta tra: pantera, orso, lupo, leopardo, leone e lo induce ad attaccare un avversario, purché ci si trovi dove essa vive.	3 PM
EVOCA FULMINE (volontà)	Evoca una scarica elettrica da dirigere su un bersaglio a piacere	3 PM
EVOCA FUOCO (volontà, spirito)	Permette di accendere un fuoco e mantenerlo acceso per un'intera notte anche senza legna	2 PM
EVOCA GELO (volontà)	Evoca un improvviso gelo sul bersaglio	3 PM
EVOCA GUARDIANO (volontà, spirito)	Evoca un guardiano invisibile per sorvegliare e proteggere per 8 ore un oggetto, una persona o un'area distante da dove si trova il pg.	4 PM
EVOCA NEBBIA (volontà, spirito)	Evoca una fitta barriera di nebbia che avvolge il suo gruppo o un determinato luogo all'aperto	2 PM
EVOCA PIOGGIA (volontà, spirito)	Evoca la pioggia a patto che ci si trovi all'aperto e che vi siano nuvole anche piccole in cielo	2 PM
FAMIGLIO (volontà, spirito, carisma)	Permette di attivare il legame empatico con un un animale addomesticato a scelta tra: gatto, cane, volpe, vipera, corvo, gufo, salamandra.	3 PM
FLORA ANIMATA (spirito, carisma, volontà)	Permette di far muovere entro un raggio massimo di 3 mt. alberi e piante presenti nell'area in cui si trova l'incantatore	3 PM
FREDDO CANE	Induce brividi di freddo nei soggetti colpiti	1 PM
GUARIGIONE (spirito)	Permette di guarire al tocco se stessi o altri fino a un massimo di 6 PV (1 sola volta al giorno per ciascuna persona guarita)	1 PM

Easy Fantasy Quest

INCANTESIMO e ATTRIBUTI	EFFETTI	COSTO PM
ILLUSIONISMO (volontà, destrezza)	Evoca illusioni ottiche che possono indurre in inganno i presenti	1 PM
INCONTINENZA	Provoca un irrefrenabile stimolo urinario nei soggetti incantati	1 PM
INVISIBILITA' (volontà, spirito, astuzia)	Permette di rendere se stesso o un altro invisibile per circa 1 ora	3 PM
INVULNERABILITA' (volontà, spirito, forza)	Permette di non subire danni di nessun tipo (escluso dispendio PM/PR per azioni magiche/faticose) per 3 turni di azione e/o combattimento. Evocabile su se stessi e/o su altri	5 PM
IPNOSI (volontà, carisma)	Induce la persona fissata negli occhi per 1 minuto ad assoggettarsi alla volontà dell'ipnotizzatore per circa 1 ora	1 PM
MUSICA CELESTIALE (volontà, spirito)	Permette di incantare zombie e spiriti per un'ora circa (chi possiede il tratto MUSICA dimezza i PM spesi)	4 PM
MUTAFORMA (volontà, spirito)	Permette di assumere l'aspetto di un animale non feroce	3 PM/ora
PARALISI (volontà)	Paralizza qualcuno per un'ora	2 PM
PERCEZIONE LUOGHI (spirito, volontà)	Permette di capire cosa è accaduto in un determinato luogo, toccando alberi, pietre e/o pareti, oppure di percepire la traccia "energetica" di qualcuno.	2 PM
PROTEZIONE DEGLI DEI (spirito)	Permette di non subire danni per 1d4 turni di combattimento	2 PM
RABDOMANTE (spirito, volontà, intelletto)	Permette di far scaturire acqua potabile da una roccia	2 PM
RISATA IRREFRENABILE	Provoca nel soggetto incantato un attacco di risate della durata di un'ora	1 PM
SCIAME IMPAZZITO (carisma, volontà)	Evoca uno sciame di insetti che attacca gli avversari	4 PM
SONNO MAGICO (volontà, spirito, carisma)	Fa addormentare per 1 ora circa i soggetti su cui viene evocato	2 PM/ soggetto
TELECINESI (volontà)	Permette di spostare oggetti nel raggio di 300 metri	3 PM
TELETRASPORTO (volontà)	Permette di spostarsi fisicamente da un luogo all'altro senza limiti di spazio. Può essere evocato anche su altri	5 PM/ persona
TERRORE (volontà, spirito)	Terrorizza un avversario e lo induce a fuggire	2 PM
TOCCO DEL SUSSURRO (spirito, carisma)	Permette di stabilire una comunicazione positiva con gli animali presenti	1 PM/ animale
TOCCO DI MIDA (volontà)	Trasforma in oro tutti gli oggetti toccati per la durata di 1 ora	5 PM
TRADIMENTO INDOTTO (volontà)	Induce un nemico a cambiare fronte e ad attaccare i suoi	5PM /persona
TRASFORMISMO (volontà, spirito)	Permette di assumere l'aspetto degli elementi naturali del paesaggio a scopo mimetico per un'ora circa	3 PM
VAMPA DI FUOCO (volontà)	Dirige su un bersaglio una vampata di fuoco	3 PM
VIAGGIO NEL TEMPO (volontà, spirito)	Permette di andare in un determinato momento del passato o del futuro per un giorno e una notte senza alterare gli eventi.	5 PM
VOCIONE (volontà, spirito)	Permette di far udire un grido d'allarme a grandissima distanza	2 PM

TABELLA 4: ATTRIBUTI APPLICATI ALLE AZIONI

ATTRIBUTO	GAMMA DI AZIONI
<u>FORZA</u>	Combattimento con armi da mischia
	Combattimento a mani nude
	Sollevamento pesi
	Spostamento oggetti pesanti
	Sfondamento
<u>AGILITA'</u>	Saltare ostacoli
	Distanziare in corsa
	Arrampicarsi
	Schivare
<u>DESTREZZA</u>	Fare acrobazie
	Combattimento con armi da lancio, tiro o ad asta
	Seguire tracce
	Illusionismo o prestidigitazione
	Rubare
<u>ASTUZIA</u>	Scassinare e disinnescare congegni
	Ingannare
	Orientamento
	Nascondersi
	Individuare trappole o congegni nascosti
<u>INTELLETTO</u>	Percepire inganni
	Decifrare simboli misteriosi
	Risolvere enigmi
	Osservazione di dettaglio
	Alchimia
<u>VOLONTA'</u>	Apprendere Lingue straniere e Ricordare Nozioni
	Memorizzare e ricordare
	Combattimento psichico
	Concentrazione
	Resistere all'occulto
<u>CARISMA</u>	Ipnotizzare
	Dirigere un incantesimo su un bersaglio
	Diplomazia
	Affascinare
	Leadership
<u>SPIRITO</u>	Contrattare
	Convincere
	Guarigione
	Divinazione
	Esorcismo
	Protezione
	Evocazione spiriti

TABELLA 5: SELEZIONE RAZZA

RAZZA	BONUS/MALUS RAZZIALI	OASI CONSIGLIATE	OASI SCONSIGLIATE
UMANI	Aggiungono: un totale di 5 punti da distribuire a scelta del giocatore su PM e/o PR	Tutte tranne le sconsigliate	Montagna Sperduta, Antro Anime
ELFI	Aggiungono: 2 PM; Tratto a scelta tra Visione Remota e Udito Fino; Incantesimo: Percezione Luoghi MALUS: recupero PR/PM dimezzato in luoghi chiusi	Giardini Argento, Foresta Dimenticanza, Karen's Wood, Musica Perenne, Deserto Ashahara	Nortgarthen, Ciudad Oeste, Isole Draghi, Montagna Sperduta, Antro Anime
NANI	Aggiungono: 4 PR; Colpo Potenziato se usano Ascia o Martello, Tratto Analisi Qualità. MALUS: Movimento dimezzato	Dimenticanza, Ghiacciai Arcobaleno, Paladini	Montagna Sperduta, Antro Anime, Isole Draghi, Nortgarthen, Ciudad Oeste, Palude Fangosa
FEY	Aggiungono: 3 PM; Incantesimo Invisibilità se si trovano all'aperto, Tratto Buona Sorte MALUS: Recupero PR/PM dimezzato in luoghi chiusi	Musica Perenne, Karen's Wood, Dimenticanza, Giardini Argento, Isola Nebbie	Tutte le altre
GNOMI	Aggiungono: 2 PM + 1 PR; Trattati: Medicina e Apprendimento Rapido MALUS: Movimento dimezzato	Dimenticanza, Karen's Wood, Picco Iridian's	Montagna Sperduta, Antro Anime, Isole Draghi, Nortgarthen, Ciudad Oeste, Palude Fangosa
MEZZELFI	Aggiungono: 2 punti da distribuire a scelta tra PM e/o PR; Tratto: Vista Acuta	Tutte tranne le sconsigliate	Montagna sperduta, Antro Anime, CiudadOeste, Nortgarthen,
HOBBIT	Aggiungono 2 PR; Trattati: Contrattare, Enogastronomo e Movimento Silenzioso MALUS: Movimento dimezzato	Valle Sogni, Paladini, Ghiacciai Arcobaleno	Montagna Sperduta, Antro Anime, CiudadOeste, Nortgarthen, PaludeFangosa
CENTAURI	Aggiungono 3 PR; Trattati: Galoppo; Colpo Potenziato lotta mani nude; Bestia da soma; Percepire Pericolo MALUS: Agilità non supera Liv. 2; NO passare inosservato; NO arrampicarsi; NO luoghi bassi; spende 1PR/ora in spazi stretti, spende 4 PR x nascondersi; 3 PR x nuotare acque calme/10 min	Valle Sogni, Ghiacciai Arcobaleno	Tutte le altre
URK	Aggiungono: 3 PR; Tratto Colpo potenziato armi mischia MALUS: Carisma non supera Liv. 2; Spirito non supera Liv. 3	Montagna Sperduta, Picco Iridian's, Isole Draghi	Tutte le altre
DROW	Aggiunge 2 PM (per i Drow Grigi solo 1PM), +1 a Volontà o Intelletto, se lancia magie psichiche Tratto Visione notturna - MALUS: perde 1 PR/ora alla luce del sole (x i Drow grigi il malus si applica dopo un giorno)	Montagna Sperduta, Picco Iridian's, Valle Sogni, Ghiacciai Arcobaleno	Tutte le altre
DRACOIDI	Aggiungono 4 PR; Tratto Colpo potenziato lotta mani nude; Difesa potenziata armi mischia; Ira Funesta MALUS: Carisma non supera Liv. 2; spende 3PM per passare inossrvato; NO luoghi bassi; spende 1 PR/ora in spazi stretti; spende 3 PR per nascondersi	Isole Draghi, Valle Nidi, Picco Iridian's	Tutte le altre

TABELLA 6: SELEZIONE OASI

OASI	VANTAGGI	RAZZE PRESENTI NEL TERRITORIO
ANTRO ANIME D'UN TEMPO	LINGUE: VAMPIRESCO, CORRENTE TRATTO RESISTENZA PSICHICA	Vampiri
ASHAHARASTAN	LINGUE: SABBIE, CORRENTE TRATTO RESISTENZA A CALDO O SETE	Umani
DESERTO ASHAHARA	LINGUE: SABBIE, ELFICO TRATTO RESISTENZA A CALDO O SETE	Elfi, Umani
CIUDAD OESTE	LINGUE: SABBIE, CORRENTE TRATTO RESISTENZA ALLA MAGIA	Umani
FORESTA DIMENTICANZA	LINGUE: ELFICO, VECCHIO POPOLO, CORRENTE, NANICO - TRATTO MEDICINA	Elfi, Gnomi, Fey, Nani, Mezzelfi, Umani, Urk
GHIACCIAI ARCOBALENO	LINGUE: VECCHIO POPOLO, ELFICO, NANICO TRATTO RESISTENZA AL FREDDO	Umani, Centauri, Nani, Hobbit, Mezzelfi, Elfi, Drow
GIARDINI D'ARGENTO	LINGUE: ELFICO, FEY INCANTESIMO TOCCO DEL SUSSURRO	Elfi, Fey, Mezzelfi
ISOLA NEBBIE	LINGUE: VECCHIO POPOLO, FEY INCANTESIMO: EVOCARE NEBBIA	Umani, Fey, Mezzelfi
ISOLE DRAGHI	LINGUE: SABBIE, CORRENTE, DRACONICO AGGIUNGE +1 ASTUZIA	Umani, Dracoidi, Urk
KAREN'S WOOD	LINGUE: FEY, ELFICO, CORRENTE AGGIUNGE +1 SPIRITO	Fey, Gnomi, Umani, Elfi, Mezzelfi
MONTAGNA SPERDUTA	LINGUE: DROW, URK, CORRENTE AGGIUNGE + 1 FORZA	Urk, Drow
OASI MUSICA PERENNE	LINGUE: FEY, ELFICO, CORRENTE INCANTESIMO CANTO MAGICO	Umani, Elfi, Fey, Mezzelfi
PALUDE FANGOSA	LINGUE: CORRENTE TRATTO RESISTERE A MALATTIE	Umani, Urk
PICCO IRIDIAN'S	LINGUE: CORRENTE, URK, VECCHIO POPOLO AGGIUNGE + 1 INTELLETO	Umani, Gnomi, Urk, Drow, Mezzelfi, Dracoidi
TERRITORIO PALADINI	LINGUE: VECCHIO POPOLO, CORRENTE AGGIUNGE + 1 VOLONTÀ	Umani, Hobbit, Mezzelfi, Nani
TERRITORIO NORTGARTHEN	LINGUE: NO'RGAR, CORRENTE AGGIUNGE + 1 DESTREZZA	Umani
VALLE NIDI	LINGUE: CORRENTE, DRACONICO AGGIUNGE +1 AGILITÀ	Umani, Dracoidi
VALLE SOGNI	LINGUE: VECCHIO POPOLO, CORRENTE AGGIUNGE +1 CARISMA	Umani, Centauri, Mezzelfi, Drow

TABELLA 7: POZIONI

NOME POZIONE	EFFETTO	INGREDIENTI e OASI IN CUI TROVARLI	COSTO DI MERCATO
REPARIAMED	GUARIGIONE TOTALE: I PV TORNANO AL VALORE MASSIMO DEL PG	Reparia, Medicamenta (Karen's Wood, Picco Iridian's, Musica Perenne, Dimenticanza), Sun Aurum (Valle Sogni, Paladini, Isola Nebbie)	10 Drim
MAGICIAN	RIPRISTINA I PM AL VALORE MASSIMO POSSEDUTO DAL PG	Polvere di Fata (Karen's Wood), Acqua del Ruscello che canta (Musica Perenne)	10 Drim
RIPOSARIA	RIPRISTINA I PR AL VALORE MASSIMO POSSEDUTO DAL PG	Chinella (Paladini, Musica Perenne, Ghiacciai Arcobaleno, Giardini Argento, Dimenticanza, Valle, Nidi), Erba Palude (palude fangosa)	10 Drim
NIVEALUX	RENDE INVISIBILI PER 1 ORA	Felce Nera (Paladini, Musica Perenne, Karen's Wood, Dimenticanza, Ghiacciai Arcobaleno, Nortgarthen, Palude Fango-sa, Isole Draghi), Ribes Cristallo (Paladini, Nortgarthen, Isola Nebbie, Dimenticanza, Ghiacciai Arcobaleno, Karen's Wood)	15 Drim
DOLCESONNO	ADDORMENTA PER ALMENO 8 ORE	Ago Azzurro (Paladini, Musica Perenne, Karen's Wood, Dimenticanza, Ghiacciai Arcobaleno), Funghi di Lotia (Valle Nidi)	5 Drim
HERCULES	RADDOPPIA LIVELLO FORZA PER 1 ORA	Corteccia di Betulla Blù (Nortgarthen, Musica Perenne, Ghiacciai Arcobaleno, Picco Iridian's), Aloe di Sham (Deserto di Ashahara)	15 Drim
FUOCOGRECO	INCENDIA QUALUNQUE COSA COMPRESA L'ACQUA NEL RAGGIO DI 100 MT	Zolfo (Ciudad Oeste, Montagna Sperdu-ta), Albero di Fuoco (Karen's Wood)	20 Drim
PAGINAVUOTA	CANCELLA TEMPORANEAMENTE TUTTI I RICORDI (DURATA MASSIMA 3 ORE)	Petali di Cryoms (Valle Sogni, Antro Anime, Isola Nebbie, Picco Iridian's, Paladini), Lyssiriel (Valle Sogni)	20 Drim
VENEFIC RAGE	UN PICCOLO SORSO GARANTISCE DI 3 TURNI COMBATTIMENTO VITTORIOSI. BERNE DI PIU' E' MORTE CERTA.	Velenia (Karen's Wood, Musica Perenne, Dimenticanza), Dark Eye (Valle dei Sogni), Drosera Capensis (Karen's Wood, Dimenticanza)	40 Drim

N.B. Solo i PG che possiedono il tratto Alchimista possono creare pozioni, dopo essersi procurati gli ingredienti che le compongono. Per elaborare 5 pozioni monodose di un solo tipo impiegano un intero turno di gioco, corrispondente a due ore di tempo, che devono trascorrere da soli e al riparo da occhi indiscreti.

TABELLA 8: COEFFICIENTI DI RIUSCITA E DISPENDIO ENERGETICO

DIFFICOLTA' AZIONE	DISPENDIO PR/PM	VALORE COEFFICIENTE
Molto facile	Nessuno	3
Facile	Nessuno	4
Media	Nessuno	6
Impegnativa	1 PR o 1 PM	8
Difficile	2 PR o 2 PM	10
Molto difficile	3 PR o 3 PM	12
Azione estrema	4 PR o 4 PM	16
Quasi impossibile	5 PR o 5 PM	20
Proibitiva	6 PR o 6 PM	più di 20

TABELLA 9: RECUPERO PUNTI RESISTENZA

AZIONE/TEMPO DI RIPOSO	RECUPERO PR
1 ora di astensione da attività faticose	1 PR
1 ora di ozio assoluto	2 PR
Bagno caldo o freddo	3 PR
1 pasto frugale	2 PR
1 pasto abbondante e tranquillo	4 PR
1 notte di riposo precario	3 PR
1 notte di sonno tranquillo	RIPRISTINO TOTALE

TABELLA 10: RECUPERO PUNTI MANA

AZIONE/TEMPO DI ASTINENZA	RECUPERO PM
2 ore di ginnastica /sport	1 PM
2 ore di passeggiata in un bosco	2 PM
2 ore di intimità amorose	3 PM
3 ore di chiacchiere amene	1 PM
pasto abbondante, tranquillo e in piacevole compagnia	4 PM
1 notte di riposo tranquillo	5 PM
1 notte di passione amorosa	RIPRISTINO TOTALE

TABELLA 11: ARMI E CORAZZE

DESCRIZIONE e MERCATI DI VENDITA	DANNO e BONUS	Ingombro e Peso (*)	Categoria Arma & Attributi per l'uso
Accetta a una mano Bazaar delle Sabbie	4	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Accetta da lancio a una mano Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4	NA	Lancio (Forza, Destrezza)
Alabarda (due mani) TUTTI I MERCATI	4	I	Mischia (Forza, Destrezza)
Alabarda pregiata (due mani) Mercato del Nord	4 +1 al tiro	I	Mischia (Forza, Destrezza)
Arco corto leggero Bazaar delle Sabbie - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4	NA	Tiro (Forza, Destrezza)
Arco da caccia normale Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4 +gittata	NA	Tiro (Forza, Destrezza)
Arco di Quercia grande - Mercato del Nord	4 gittata max	I	Tiro (Forza, Destrezza)
Arco lungo elfico - Bottega dei Castelli	5 gittata max	NA	Tiro (Forza, Destrezza)
Arco lungo - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4 +gittata	I	Tiro (Forza, Destrezza)
Arco piumato - Bazaar delle Sabbie	3	NA	Tiro (Forza, Destrezza)
Armatura del Caduto pesante - Bottega dei Castelli	Assorbe 3	I - P	Corazza
Armatura di cuoio leggera Bazaar delle Sabbie - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	Assorbe 2	I	Corazza
Arpione a una mano Emporio dei Mari	4	I	Mischia, Lancio (Forza, Destrezza)
Ascia bipenne (due mani) Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4 +1 al tiro	I	Mischia (Forza)
Ascia media a una mano Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Ascia nanica a una mano - Bottega dei Castelli	5	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Ascia pregiata da battaglia a una mano Emporio dei Mari - Mercato del Nord	4 +1 al tiro	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Asta da combattimento a due mani - Mercato del Nord	3	I	Mischia (Forza, Destrezza, Agilità)
Balestra d'élite piccola di precisione - Emporio dei Mari	5	NA	Tiro (Forza, Destrezza)
Balestra leggera Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4	NA	Tiro (Forza, Destrezza)
Balestra militare a ricarica rapida Emporio dei Mari - Mercato del Nord	3 2 colpi/turno	I	Tiro (Forza, Destrezza)
Balestra pesante Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4 +gittata	I - P	Tiro (Forza)
Bastone rinforzato (due mani) Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	3	NA	Mischia (Forza, Destrezza, Agilità)

(*) LEGENDA: NA=Non Applicabile; I=Ingombrante; P=Pesante

Easy Fantasy Quest

DESCRIZIONE e MERCATO DI VENDITA	DANNO e BONUS	Ingombro e Peso (*)	Categoria Arma & Attributi per l'uso
Bipenne rituale Urk a due mani Bottega dei Castelli	5	I - P	Mischia (Forza)
Celata pesante Bottega dei Castelli	Assorbe 1	I	Corazza
Corazza di bande pesante Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	Assorbe 2	I - P	Corazza
Corazza nanica impenetrabile - Bottega dei Castelli	Assorbe 3	I	Corazza
Corazza pregiata pesante Mercato del Nord	Assorbe 3	I - P	Corazza
Corpetto di cuoio leggero - TUTTI I MERCATI	Assorbe 1	NA	Corazza
Corpetto di cuoio pregiato - Emporio dei Mari	Assorbe 1	NA	Corazza
Cotta da ufficiale - Emporio dei Mari	Assorbe 2	I	Corazza
Cotta di maglia ad anelli media TUTTI I MERCATI	Assorbe 2	I - P	Corazza
Cotta di maglia d'argento - Bazaar delle Sabbie	Assorbe 2	I	Corazza
Cotta di maglia di medio ingombro Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	Assorbe 2	I	Corazza
Cotta di maglia elfica - Bottega dei Castelli	Assorbe 3	NA	Corazza
Daga a una mano Mercato del Nord	3	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Daga pregiata a una mano - Mercato del Nord	3 +1 al tiro	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Elmo cornuto medio - Bottega dei Castelli	Assorbe 1	I	Corazza
Elmo da capitano pesante - Bottega dei Castelli	Assorbe 2	I - P	Corazza
Elmo da ufficiale piumato - Mercato del Nord	Assorbe 1	I	Corazza
Elmo di cuoio leggero - TUTTI I MERCATI	Assorbe 1	I	Corazza
Elmo di metallo Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	Assorbe 1	I	Corazza
Falcione a una mano pregiato Bazaar delle Sabbie	4 +1 al tiro	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Falcione a una mano - Bazaar delle Sabbie - Emporio dei Mari	4	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Fionda - Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	2	NA	Tiro (Forza, Destrezza)
Frombola - Bazaar delle Sabbie	2	NA	Tiro (Forza, Destrezza)
Frusta - Bazaar delle Sabbie	3	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Gambali di cuoio leggero - TUTTI I MERCATI	Assorbe 1	I	Corazza
Lancia (due mani) - Bazaar delle Sabbie	4	I	Lancio, Mischia (Forza, Destrezza, Agilità)
Lancia a una mano Emporio dei Mari - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4	NA	Lancio (Forza, Destrezza)
Lancia da Centauro a una mano - Bottega dei Castelli	4 +gittata	NA	Lancio (Forza, Destrezza)
Maglio a due mani - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4	I - P	Mischia (Forza)
Mannaia (due mani) - Emporio dei Mari - Mercato del Nord	4	I - P	Mischia (Forza)

Easy Fantasy Quest

(*) LEGENDA: NA=Non Applicabile; I=Ingombrante; P=Pesante

DESCRIZIONE e MERCATO DI VENDITA	DANNO e BONUS	Ingombro e Peso	Categoria Arma & Attributi per l'uso
Martello da guerra a una mano - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4	P	Mischia (Forza, Destrezza)
Martello pregiato a una mano - Bottega dei Castelli	4 +1 al tiro	P	Mischia (Forza, Destrezza)
Martello Sacro a una mano- Mercato del Nord	5	P	Mischia (Forza, Destrezza, Spirito)
Mazza Chiodata a una mano -Bazaar delle Sabbie - Emporio dei Mari	4	P	Mischia (Forza, Destrezza)
Mazza d'arme a una mano - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4	P	Mischia (Forza, Destrezza)
Mazzafrusto a una mano - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	4	I - P	Mischia (Forza, Destrezza)
Morning Star (Stella del Mattino) a una mano Emporio dei Mari - Mercato del Nord	4	P	Mischia (Forza, Destrezza)
Picca (due mani) Bazaar delle Sabbie	3	I	Mischia (Forza, Destrezza)
Picca da ufficiale (due mani) Bazaar delle Sabbie	4	I	Mischia (Forza, Destrezza)
Pugnale TUTTI I MERCATI	2	NA	Mischia (Forza, Destrezza, Agilità)
Pugnale affilato - Bazaar delle Sabbie	3	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Pugnale da lancio - TUTTI I MERCATI	3	NA	Lancio (Forza, Destrezza)
Pugnale da pirata Emporio dei Mari	2 +1 al tiro	NA	Mischia (Forza, Destrezza, Agilità)
Pugnale elfico - Bottega dei Castelli	3 +1 al tiro	NA	Mischia (Forza, Destrezza, Agilità)
Pugnale ricurvo - Bazaar delle Sabbie	3	NA	Mischia (Forza, Destrezza, Agilità)
Schinieri medi- Bazaar delle Sabbie - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	Assorbe 1	I	Corazza
Sciabola a una mano - Emporio dei Mari	4	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Sciabola da capitano a una mano - Emporio dei Mari	4 +1 al tiro	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Sciabola elfica a una mano - Bottega dei Castelli	5	NA	Mischia (Forza, Destrezza, Agilità)
Sciabola elfica pregiata - Bottega dei Castelli	5 +1 al tiro	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Scimitarra a una mano normale - Bazaar delle Sabbie	4	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Scimitarra a una mano piccola Emporio dei Mari	3	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Scimitarra a una mano pregiata - Bazaar delle Sabbie	4 +1 al tiro	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Scimitarra da pirata a una mano - Emporio dei Mari	4	NA	Mischia (Forza, Destrezza)
Scudo da cavaliere medio - Bottega dei Castelli	Assorbe 1	I	Scudo (Forza, Destrezza)
Scudo grande pesante Bazaar delle Sabbie - Bottega dei Castelli - Mercato del Nord	Assorbe 1	I - P	Scudo (Forza)