

UNICO ANELLO RIASSUNTO REGOLE

LEGENDA:

LA: libro degli avventurieri
LS: libro maestro del sapere
SD: soglia difficoltà
PG: personaggio giocante
PNG: personaggio non giocante
PS: punto speranza
PE: punti esperienza
PA: punti avanzamento

Creazione di un eroe:

-riassunto schedina creazione di un eroe vedi pg. 31 LA (seguire passo passo)

Prove/Test/Azioni:

- Le Prove le invoca il giocatore e se vengono superate è il giocatore che descrive la scena
- I Test li invoca il master e li descrive lui
- Esempi di Prove/test tipiche quale abilita' vedi tab pg 149 LA.
- Sequenza dettagliata tiro dadi azione pg 151 LA
- La tabella più usata nel gioco è la tabella della SD a pg. 26 LA, è la tabella delle SD per fare le azioni
- Per scegliere l'abilità di una prova/test si sceglie prima il gruppo (es. personalità), poi viene facile scegliere l'abilità
- Di solito la SD e' 14.
- Imprese epiche, bisogna fare runa gandalf e un grado successo, sono imprese che nn hanno SD talmente son difficili.
- Azioni contrapposte 2 tipi: 1 si annulla una prova avversario (es avversario supera prova furtività SD14, a quel punto io faccio test allarme e devo superare SD 14 e fare un risultato migliore del suo; se l'avversario all'inizio nn supera la sua SD 14, io nn devo neppure tirare lo scopro in automatico). 2 classica prova. Il migliore tiro è quello con più successi, a parità di successi conta il più alto numero sul dado azione (d12).
- Non si ripetono tiri nella stessa situazione (il tiro azione nn è un unico atto ma una serie di sforzi, es un tiro di spada sono varie finte e colpi), si considera che a prescindere che riesca o meno, il PG ha risolto il suo miglior tentativo di fare quella cosa in quella situazione (qua l'importanza dei punti speranza per il bonus attributo).
- Azioni prolungate: se una azione può essere eventualmente spalmata in un tempo più lungo per renderla più facile si abbassa di un due tre livelli la SD e si fanno tre quattro sei tiri, un grado di successo (grande) conta come due tiri fatti e due gradi di successo (straordinario) contano come tre tiri fatti. Si può eventualmente collaborare a seconda dell'azione (es. ci sono da fare 4 tiri e li possono fare più personaggi anche usando abilità diverse). Esempi azioni prolungate vedi tabella pg. 23 LS.
- Regola generale: successo grande: azione risolta in metà tempo, successo straordinario: azione risolta in un terzo del tempo
- Test/prove/azioni: farli ma solo se i PG potrebbero avere una ragionevole possibilità di fallire, altrimenti è automatico, il gioco deve scorrere fluido, usare spesso i tratti per automatizzare.
- Prove contro PNG nominati: di due tipi: o contrapposte o con SD di x+attributo PNG.
- TEST TIPICI:
 - a)Test corruzione: test su saggezza, se si ok, se no guadagno x punti ombra.
 - b)Test fatica: test su viaggiare SD variabile a seconda della situazione (luogo, Stagione) se si ok, se no aumento di 1 o 2 la fatica. Se OCCHIO e no, evento di pericolo.
 - c)Test paura: test su valore, se si ok, se no sono impaurito per la durata della situazione (scappo) e non posso invocare bonus attributo e spendere PS.
 - d)Test orientamento: test di esplorazione/viaggiare (avviene solitamente quando l'effetto di un OCCHIO è quello di orientarsi dopo una deviazione altrimenti perdersi)
 - e)Test percezione: test di allerta/perspicacia
 - f)Test protezione

Scopi degli attributi:

- Forniscono tutti, il bonus pari al loro rispettivo valore quando uso un punto speranza per incrementare un tiro azione per raggiungere la SD (spendo il PS dopo il tiro)
- Corpo: a)bonus corpo per test protezione contro danno subito (spendo il solito PS) b)bonus corpo/corpox2 al danno se faccio successo grande/straordinario col mio attacco.
- Cuore: a)bonus cuore per test paura e corruzione (spendo il solito PS) b) recupero res + veloce e res e spe iniziali +alte (vedi tab pg. 75 LA).
- Ingegno: esso da il valore parata e valore iniziativa (col valore più alto in ingegno agisco prima di un altro in caso di pareggio).

Valore e saggezza:

- servono per:
- a)incontri (calcolo tolleranza bonus/malus)
- b)ottenere ricompense/virtu'
- b)test paura/corruzione(si tira un numero dadi successo a seconda del punteggio di valore/saggezza)

Tratti:

- Si usano per: azione automatica (uso il tratto per fare bene un'azione automaticamente), azione imprevista (uso il tratto per cambiare un evento/scena), acquisire punto avanzamento (faccio azione per interpretare un mio tratto caratteriale, e vengo ricompensato con un PA da mettere nel gruppo di quell'azione).
- Non c'è scritto che il tratto si usa una volta a sessione, si può usare sempre.
- Sapienza Antica parte dal 1000 T.E, prima ci vuole sapienza elfica, inoltre solitamente la sapienza è in riferimento alla propria razza.

Speranza:

- Punti compagnia: recuperati alla fine di ogni sessione, e quelli in eccesso sono perduti, per usare i punti compagnia (Punti Speranza) ci vuole il permesso almeno della meta' e non di tutti i componenti della compagnia. Posso utilizzare cmq il punto compagnia anche se la compagnia nn vuole, ma così facendo acquisisco un punto ombra.
- Si puo' spendere un solo punto speranza a tiro.
- Focus: recupero 1 punto speranza a fine sessione se il mio focus (il mio focus è un altro PG che rappresenta un legame profondo, scegliere un focus è facoltativo) nn e' ferito, viceversa 1 punto ombra se è ferito, 3 punti ombra se e' morto. Focus: fonte ispirazione (se uso il punto speranza in funzione del mio focus, recupero il punto speranza immediatamente).

Lingue:

- se ho sapienza elfica conosco il quenya, se ho sapienza popolare e commercio un po' tutte le lingue, mi barcameno.
- Lingue delle varie culture vedi tab. pg. 34 LA

Equipaggiamento:

- posso prendere tutto quello che voglio in base ai gradi abilita' (cioè se ho almeno un grado in una abilità) e al livello di vita e al tipo di oggetto in base alla mia razza/vocazione/bg/livello di vita.
- Tab. armi pg. 77 LA, tab scudi e armature pg. 78 LA, tab gittata armi pg. 115 LA.
- Posso avere uno Strumento musicale in equip se ho almeno un grado in canzoni.
- Limitazioni armi e scudi nani-hobbit vedi pg. 76 LA.

Ingombro/fatica:

- Se si alleggerisce l'ingombro si hanno meno punti fatica solo dopo riposo prolungato (si aggiorna il punteggio di ingombro/fatica in scheda solo dopo il riposo, eccezione elmo).
- 1 punto tesoro (vedi tab pg. 116 LA)=1 punto fatica.

Reputazione:

-Reputazione da 0 a 6 (vedi tab pg. 117 LA), importante:

- a)ultima fase anno compagnia (per partecipare attivamente ad eventi importanti della campagna)
- b)per avere udienza con PNG importanti
- c)per avere il giusto requisito per avere un patrono

Ricompense:

-si può dare ad un oggetto fino a 3 qualità: arma più pregiata, ossia: pregevole 1 qualità-superiore 2 qualità-preziosa 3 qualità.

Viaggi:

-passi da svolgere:

- a)scegliere itinerario sulla mappa dei giocatori (che rappresenta in grandi linee la loro rudimentale conoscenza geografica)
- b)Tiro sapienza (facoltativo, rappresenta le eventuali maggiori conoscenze di qualcuno dei PG che ritiene di conoscere bene i luoghi dove si sta andando, ed orientarsi): se ok solo il tiro migliore viene scelto, i tiri no ok contano invece tutti! tiro ok effetti pg 154 LA(se successo grande/straordinario più effetti diversi fino a 3, mai più volte lo stesso), no ok +1 giorno viaggio per la compagnia (sbagliato l'itinerario).
- Segnare luoghi/itinerari visti per bonus attributo gratis sui futuri tiri sapienza.
- Fallimento test di Fatica (viaggiare): guadagno 1 o 2 fatiche (a seconda degli indumenti primaverili o invernali).
- Pony e barche dimezzano acquisto fatica in viaggio (CHANGE SI DIMEZZA NN PER ECCESSO) , ma ci vuole livello di vita giusto per ottenerli vedi tab pg 156 LA.
- Gli incontri/pericoli avvengono se (quando tiro per il test di fatica/viaggio) tiro un OCCHIO
- Incontri/pericoli, si può spendere un punto speranza per fare un ruolo (es.guida) non assegnato (nei viaggi ogni PG ha un ruolo che serve per evitare/risolvere eventuali incontri/pericoli che possono essere risolti se qualcuno fa quel ruolo, altrimenti avvengono).
- Viaggio: piedi 30 km cavallo 60 km barca 30/15 km.
- Mappa geografica del Master (pg. 32-33 LS): un esagono=15 Km.
- Numero Test Fatica (test viaggiare), a seconda stagione ved tab pg 34 LS.
- SD Test Fatica (viaggiare) e SD altri test/prove che riguardano cose durante il viaggio: SD variabile a seconda della zona che si sta attraversando (regione, es. terre selvagge o terre nere, vedi tab pg 34 LS).
- Km (giorni) di viaggio a seconda del terreno vedi tab. pg. 32 LS, procedimento: I PG usando la mappa decidono l'itinerario, poi il master calcola i km/esagoni (un esagono 15 km) e li moltiplica per il tipo/tipi di terreno, e ualà quelli sono i km che poi si dividono per la velocità dei PG e saltano fuori i giorni.
- Tiri azione che si possono fare al giorno in viaggio: 2, esempio seguire piste di orchi 2 tiri di caccia al giorno.
- Recupero fatica: solo a fine viaggio, -1 punto fatica per ogni situazione di riposo (solitamente ogni notte di riposo).
- 1 lega 4km.

Combattimento:

-Riassunto round combattimento (circa 10-30 secondi):

ASSALTO (eventuale test per la sorpresa se c'è un agguato)

-Prima cosa si individua attaccante-difensore: Test battaglia tra i personaggi con punteggio + alto per situazione incerta difesa-attacco (cioè nn si capisce bene chi è l'attaccante e chi è il difensore, chi vince è il difensore).

-Subire agguato: test SD tab pg 42 LS allerta (sempre) o caccia (se sono creature selvatiche simil animali) o battaglia (se grande scontro), fai ok: non sei sorpreso, non fai ok: no battaglia e no raffica apertura, ma con succ grande/straord fai fare a uno/due che hanno fallito. Se meta' gruppo ok, difensori, altrimenti attaccanti (quindi perdo iniziativa), e no raffiche apertura (in ogni caso anche se il gruppo nn è sorpreso e quindi è difensore e di conseguenza vincente di iniziativa, chi ha scazzato nn può fare raffiche di apertura e tiri di battaglia).

-Fare agguato: test ed uso: battaglia (grande scontro) caccia (terre selvagge) furtivita'(città/interni/terre selvagge), test SD pg 43 LS, se facciam tutti bene (successo grande/straord faccio fare a uno/due che han fallito) ok, avversari attaccanti e no raffica apertura e perdono iniziativa.

RAFFICHE DI APERTURA

-Distanza incontro/Raffica di apertura:

a) anche 2 o più raffiche (con arco posso arrivare a 2: 1 raffica a lunga e 1 a corta, ma se ho un arco grande anche 3, in più se ho alto punteggio di corpo anche 4) se si e' distanti

b) le raffiche si fanno tutte in contemporanea

c)bonus parata scudo è doppio se sono consapevole che mi stanno arrivando frecce/lance

d)se la distanza incontro è chiara no tiri per determinare la distanza, altrimenti si può tirare a seconda del territorio/condizioni (es: tiro dado pari vicino dispari lontano).

EVENTUALI PROVE DI BATTAGLIA (se nn sono sorpreso)

-Il difensore sfrutta gli elementi favorevoli del terreno (battaglia SD 14), per l'attaccante e' piu' difficile (battaglia SD 18), se ho invece fatto bene un agguato posso sfruttare gli elementi del terreno con battaglia SD 12.

-Se faccio bene tiro battaglia ottengo 1-2-3 Dadi successo (d6) in più con battaglia solo 1 per volta e posso darlo a un compagno che deve usarlo subito, e i PG devono descrivere i loro vantaggi.

A)SCEGLIERE POSIZIONI DI COMBATTIMENTO (ne deriva ordine di iniziativa)

B)INGAGGIO

-Più nemici che eroi: il master decide quali nemici vanno addosso agli eroi (max tre per ogni PG oppure 2 per PG se i nemici sono di taglia grande) e quali stanno in retroguardia

-Più eroi che nemici (o stesso numero di combattenti): i PG liberi scelgono quale nemico attaccare (max 3 pg per ogni nemico, oppure fino a 5 pg se il nemico è grande).

C)ROUND DI COMBATTIMENTO

-Turno difensori (attacchi/azioni) e poi turno attaccanti (attacchi/azioni)

SI TORNA A SCEGLIERE: A)POSIZIONI IN COMBATTIMENTO, B)INGAGGIO, C)ROUND DI COMBATTIMENTO, E COSÌ VIA

-alcune azioni semplici o capacità speciali possono essere fatte in contemporanea con attacchi/azioni importanti, oppure al posto di un attacco si può fare un'altro tipo di azione importante (es.raccogliere un'arma).

-Per azioni diverse dal combattimento usare prove abilità (cmq battaglia può essere utile per

interagire con gli ostacoli/elementi del territorio).

-Posizioni (e SD per colpire avversario e per essere a propria volta colpiti, a cui si aggiunge sia in un caso che nell'altro un valore di parata): avanguardia 6, aperta 9 difensiva 12 retroguardia (armi da lancio/tiro) 12.

-Posizione Retroguardia (per lanciare/tirare con l'arco) solo se i nemici non sono il doppio più uno e solo se 2 compagni lo proteggono con posizione mischia, Retroguardia: in più se siamo in rapporto favorevole di 3contro1 si possono fare tutte le retroguardie che si vogliono. .

-Togliersi l'elmo ok meno fatica subito(unica eccezione, di solito ci vuole il riposo) ma nn serve se già affaticato (in ogni caso togliersi l'elmo significa rinunciare all'attacco se si è in combattimento).

-Posso decidere di Arretrare sotto i colpi così dimezzo perdita res ma non posso cambiare posizione il prox round quando ritocca a me nn posso fare azioni/attacchi.

-Attacchi improvvisati lancio/lotta: uso la mia abilità Pugnale, inoltre essi nn sono mai penetranti e causano danno 1 e se faccio successo grande aggiungo il mio danno corpo, ma se faccio successo straordinario aggiungo sempre danno mio corpo anziché mio corpo x2.

-Colpo mirato: deve essere dichiarato dal PG prima del tiro di dadi: perchè avvenga devo superare la SD e fare almeno un successo grande. Se ok oltre ai normali effetti vedi tabella pg 162 LA, con OCCHIO senza raggiungere la SD e' fallimento catastrofico e l'attacco del nemico nel suo prox turno è basato solo sulla tua SD della tua posizione e basta, no altri bonus alla tua difesa (es. parata).

- si possono fare azioni speciali a seconda della posizione:

a)Avanguardia-intimidire (al posto di attacco prova intimidire o battaglia SD 10+ attributo più alto dei miei avversari che stanno combattendo con me, se ok: il nemico perde 1-2-3 punti odio a seconda del successo, se no ok: perdo 1 punto speranza)

b)Aperta-chiamare a raccolta (al posto di attacco prova SD 14 canzoni o ispirare, se ok: tutta la compagnia ciascuno recupera 1-2-3/punteggio cuore ispiratore, di punti resistenza persi in questo combattimento, se no ok: perdo 1 punto speranza)

c)Difensiva-proteggere un compagno (dichiaro questa azione e subito dichiaro il compagno da difendere, se il compagno dichiarato viene attaccato posso perdere 1 punto speranza e subire io l'attacco normalmente al suo posto),

d)Retroguardia-preparare il tiro (perdo il mio turno a preparare ma il round dopo quando è il mio turno se anche faccio solo con successo normale è cmq un mirato andato a segno, con gli effetti del mirato per quell'arma)

e) qualsiasi-disimpegnarsi (retroguardia: effettuato ad inizio round e è realizzato in automatico.

Posizioni di mischia: effettuato a fine round prova altetica SD 10+attributo più alto degli avversari che ho in corpo a corpo, se si sono disimpegnato, se no rimango invischiato nel combattimento e nn posso attaccare il prox mio turno);

-Colpo di grazia automatico nelle condizioni giuste uccido automaticamente

-Complicazioni in combattimento e modificatori attacchi a distanza vedi tab pag 48 LS (per le complicazioni: se entrambi i combattenti sono nella stessa complicazione, non si usano. Si usano solo se c'è una disparità di complicazioni).

-Altre fonti di danno: annegamento: -5 punti resistenza per round di soffocamento.

cadute -2 punti res per ogni metro di altezza (superando test atletica SD 14 dimezza) più possibilità essere ferito test protezione SD 10+x metri di altezza, se ferito e 0 res sei morto istantaneamente.

Fuoco: perdita di res e test protezione per ogni round di esposizione al fuoco vedi tab pg. 51 LS (nella tab c'è pure il fuoco di drago!)

Condizione:

-affaticato: avviene quando $res \leq$ fatica

-oppresso: avviene quando $spe \leq$ ombra

-affaticato e oppresso: sui tiri dove uso i dadi successo (d6) 1-2-3=0 se sono affaticato, e OCCHIO (d12)=pazzia se sono oppresso.

-X o V in affaticato oppresso ferito, dove X è il segno classico e si toglie in maniera classica da regolamento e V è il segno che si può cancellare dopo una certa situazione particolare.

-Res0=sfinito/privo di conoscenza oltre che affaticato. $spe0$ =stremato=scappa. Res 1 o superiore+feritox2=privo di conoscenza. Res 0+ferito=morente. Res 0+feritox2=morto.

-Avvelenato=ferito.

-Accecato: in combattimento solo posizione difensiva e +6 SD qualsiasi azione.

Guarigione e recupero resistenza:

-recupero immediato res dopo un combattimento/evento faticoso: requisito mezz'ora di riposo e recupero un numero di res=cuore (anche se res 0). posso fare questo recupero solo se nn sono ferito.

-Recuperare res al giorno: vincolo (prerequisito) il riposo, se sono ferito recupero 1 punto, se ferito trattato 2 punti, se illeso 2 punti+cuore

-Se torno ad avere Res=massimo, togliere (se presente) la condizione ferito.

-Guarigione tiro 1 volta al giorno sul soggetto ferito e non si sa come è andata fino al giorno dopo, se supero il tiro: ferita trattata.

-Guarigione se Morente tiro secco entro 12 ore, se faccio bene il tiro è vivo, se scazzo il tiro è morto, se ok, oltre ad essere vivo, la ferita è trattata.

Incontri:

- quando c'è un incontro non di combattimento, la scaletta è la seguente:

a)calcolo punteggio tolleranza (prima di fare qualsiasi tipo di azione) per vedere se l'approccio iniziale può esser più o meno amichevole

b)azione (prova) di presentazione: puoi, se c'è ragione che conosci tradizioni altro gruppo, fare test/prova sapienza/perspiciacia per capire linea d'azione. Poi prova di presentazione usando intimidire (qua di solito nn ci sarà interazione e di solito parla uno)/cortesia (ognuno solitamente si presenta)/indovinelli (portavoce). Se la presentazione è andata bene si passa all'iterazione

c)azione (prova) di interazione: perspiciacia, ispirare, convincere, canzoni. SD a seconda dei successi della presentazione e di quello che si dirà (quindi dipende anche molto da ciò che dice realmente il PG/giocatore). Se la presentazione è andata male, a seconda della situazione non c'è interazione oppure c'è una interazione con SD base alta (18). il numero di prove di interazione che si possono fare dipende dal punteggio di tolleranza iniziale.

-Incontri in base alla tolleranza (la tolleranza è il numero di tiri di interazione che puoi fare durante un incontro): conta sempre il PG che ha il valore più alto (nn si sommano i punteggi): basato su saggezza o valore (a seconda del tipo di PNG che si incontra)+reputazione (se PNG stesso popolo di un PG) - pregiudizi (vedi pg 53 LS) + modificatori aggiuntivi (vedi pg 53 LS).

Ombra/punti ombra (SOLO PER IL MAESTRO DEL SAPERE)

-Si acquisiscono punti ombra così:

a)Tramite angoscia (test corruzione vedi tab pg 57 LS)

b) terre degradate (test corruzione vedi tab pg 57 LS, nota: no tiri sulle terre selvagge)

c) misfatti (no test e attenzione anche se si ammazza uno che si pensava malvagio e poi si scopre buono ci si becca punti ombra salvo grande interpretazione/ammenda con avventura, vedi tab pg 58 LS, IMPORTANTE avvertire giocatori che stanno per compiere misfatto).

-Punti ombra permanenti: quando ho un attacco di pazzia: facendo un OCCHIO scazzando test quando sono OPPRESSO (pazzia il personaggio lo tiene il master: rabbia, sconforto-non può proporre prove, disperazione-non può usare punti speranza, brama-vuole un oggetto a tutti i costi e lo prende) dopo resetto ma acquisto punto ombra permanente e il difetto X. Il difetto lo invocherà il

master ogni volta che lo riterrà opportuno: per ritiro forzato di un'abilità se essa interagisce in quel momento con quel difetto (si tirano 2 dadi azione e si sceglie il peggiore), per complicazione fallimento (si evoca il difetto quando si scazza un tiro per peggiorare l'effetto dello scazzo), per interpretazione e altro, si prendono i difetti della propria vulnerabilità all'ombra in ordine crescente (vedi tab. pg. 60 LS) e alla quinta pazzia, personaggio rimosso dal gioco.

PNG/Mostri (SOLO PER IL MAESTRO DEL SAPERE):

-i PNG/Mostri possono essere di due tipi:

a)PNG/Mostri ostacoli: non hanno nome, ma gli si dà un tratto distintivo che fa aumentare/diminuire la SD di un livello, e per “risolverli” si usa la classica prova/test con una certa SD.

b)PNG/Mostri nominati/avversari: hanno un nome e vanno costruiti così: 1)dare lv di attributo vedi tab pg. 26 LS, 2) dare valori di abilità (gruppi!) vedi tab pg. 26 LS mettendo anche i gruppi favoriti, 3) dare valore di resistenza vedi tab. pg 27 LS, 4) dare valore parata e armatura, 5) dare punti speranza (solitamente=punteggio attributo) 6) dare eventuali capacità speciali/virtù/ricompense.

-PNG/Mostri: Le abilità (gruppi) favorite aggiungono automaticamente anche l'attributo dei PNG/Mostri nei tiri di dado.

-I PNG/Mostri combattenti aggiungono il loro attributo al loro punteggio di resistenza.

-I PNG/Mostri combattenti aggiungono il loro valore di attributo se colpiscono con un grande successo, doppio del valore di attributo nel caso di successo straordinario.

-PNG:Il valore di attributo fornisce virtù/ricompense così: 4 di attributo: una ricompensa e una virtù oppure due virtù, o due ricompense, eccetera.

-I PNG/Mostri non hanno ingombro/fatica e nn sanno arretrare sotto un colpo per ridurre gravità perdita res.

-Se PNG/Mostro va a res 0 è fuori combattimento/morto, se è ferito è subito morto

-Odio/Speranza: se odio/speranza=0 è affaticato.

-Colpi mirati PNG/Mostri: avviene quando io PG scazzo l'attacco e faccio OCCHIO, a quel punto il prox attacco del PNG/Mostro è automaticamente mirato.

-Capacità speciali mostri pg. 66-67-68 LS.

-Patroni: per avere un patrono devi cmq soddisfare dei prerequisiti, a seconda del potenziale patrono. es. prerequisiti patrono Beorn vedi pg. 113 LS o prerequisiti patrono radagast pg. 115 LS

Esperienza/Avanzamento:

-PE: si spendono per valore/saggezza e abilita'armi

-PA: si spendono per le abilita' comuni.

-Tutti i PE e PA vengono spesi in fase compagnia.

-Assegnazione PE: 1 PE a fine ogni sessione + 1 altro PE a fine ogni sessione per avvicinamento/riuscita obiettivo secondario compagnia

-PE supplementari: max 1 ogni 2 sessioni, dato a fine avventura e a chi se l'è meritato.

-Punti avanzamento (PA): acquisiti in 3 modi:

a)azione fatta, basata su tratto interpretato bene

b)azione fatta con SD azione18+

c)azione che viene fatta bene, e se nn veniva fatta bene c'erano eventuali gravi conseguenze. questo per annerire (acquisire) la prima casella delle caselline avanzamento, poi per annerire la seconda/terza casella, oltre ad uno dei pre-requisiti a, b, c, devo fare un successo grande/straordinario

-Retaggio eroico: bonus esperienza nuovo eroe PG in base a in base a tab pg. 120 LS (se si ritira o se fa morte eroica, altrimenti se soccombe il bonus esperienza nuovo PG è sempre dato dalla tab pg. 120 LS meno i punti ombra permanenti che possiede il vecchio eroe che soccombe)

Fase compagnia:

-si può viaggiare in fase compagnia, ma nn viaggi lunghi e/o pericolosi, usare il buonsenso (anche perchè sennò nn si inaugura mai nuovo rifugio), e neppure incontrare nuovi luoghi/PNG.

-Spendere PE e PA (solo in un rifugio o a casa, vedi pg. 171 LA tabelle acquisizione valore-saggezza-abilità armi PE, abilità comuni PA)

-Attività possibili (una sola per fase compagnia, se ne possono creare di nuove):

a) incontrare patrono (RIFUGIO-CASA)

b) ottenere nuovo elemento distintivo (OVUNQUE, ma il tratto dev'essere collegato alla propria razza/background/inclinazione, si cambia uno vecchio con uno nuovo)

c) guarire dalla corruzione (RIFUGIO 2 TIRI, CASA UN TIRO, artigianato o canzoni SD 14, 2-4-6 punti in meno di corruzione a seconda del successo, nn si possono eliminare quelli permanenti)

d) alzare il livello di vita (CASA, 1 punto tesoro per un mese prospero, 2 punti tesoro per 1 mese ricco)

d) migliorare la reputazione (CASA)

e) inaugurare nuovo rifugio

f) varie (A SECONDA DELL'ATTIVITA').

-Fase Compagnia di fine anno se PG non a casa, difendere reputazione, spendendo un punto tesoro per punto reputazione, senno' -1 reputazione.

-Fase compagnia Fine anno: Se il PG è nel luogo dell'evento di fine anno (solitamente evento importante) reputazione per interagire.

Note per il Maestro del Sapere:

ritmo consigliato per le avventure: una avventura (che solitamente dura 4-6 sessioni di gioco) per anno di gioco (e di conseguenza una media di circa 13 PE per anno di gioco).

Di solito (se nn soccombe prima) un eroe si ritira dopo vent'anni circa di attività.