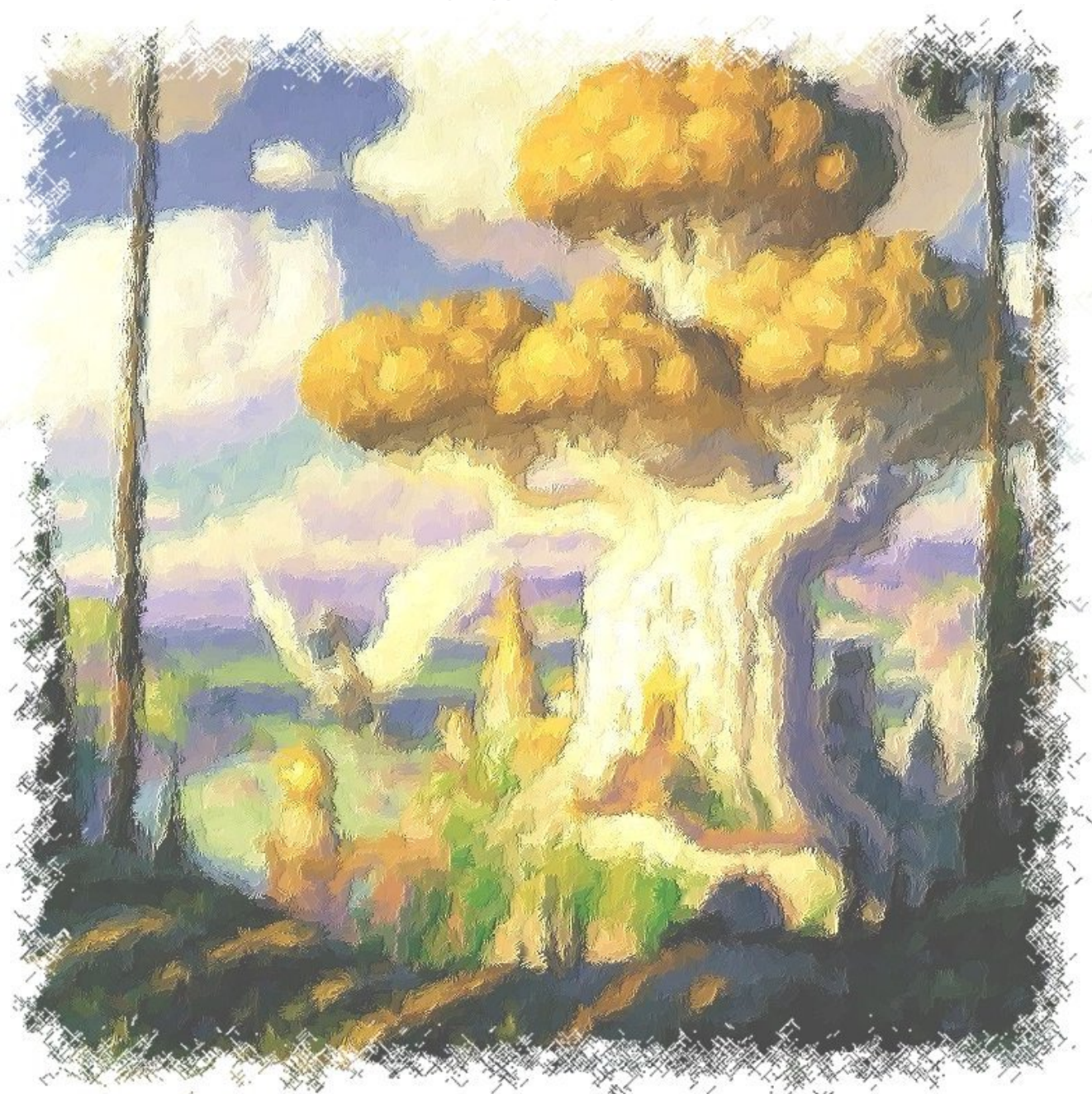


LAMBERTO GOBBI BELCREDI

IS PROUD TO PRESENT



***AGGIUNTE DI ADATTAMENTO
MONDO DI TERALA PER ACT'N PLAY***

VERSIONE IX.10

COPYRIGHT 1992/2004 GO.BE.LA., INC.

*ALL RIGHTS RESERVED
WORLDWIDE*

GLI AUTORI DESIDERANO RINGRAZIARE PER IL VARIO CONTRIBUTO ALLA STESURA DI QUESTO MANUALE LE SEGUENTI PERSONE:

ENRICO "BLEAAAAAAAAH" GOBBI BELCREDI PER AVER QUOTIDIANAMENTE OSTENTATO QUANTO SIA FACILE PLAGIARE E CIRCUIRE MARTINO DETTO "GIGI"
EMANUELE "POLPETTA" DONATI, PER L'AIUTO E L'OTTIMIZZAZIONE DELLA MAPPA DI TERALA E L'IMMAGINE DI COPERTINA
LUIGI "BRAINLESS" "BENEDETTO DAL SIGNUR" MAURIZI PER LA FORNITURA DELLE IMMAGINI DEL PRESENTE TOMO
MARCO "JJ" LETO ED ERNESTO "NASELLO" APUZZO PER I DIBATTITI SU "ROLEPLAY VS POWERPLAY": COSA VOGLIAMO FARE? (BUONA LA SECONDA)
MARCO "JJ" LETO PER LO SPLENDIDO MAGLIONE ESOTICO-ABERRANTE CON IL QUALE A VOLTE SI TRAVESTE DA BOSCAIOLO
ANDREA "ROCCO" "TANO" "SIFREDI" "DIPPIÙ" "NON ENTRA" BETHLEN DE BETHLEN PER LE DIMOSTRAZIONI PRATICHE DI VERO, SANO POWERPLAY
ALBERTO "PIERMIGNITI" MAGNI PER L'IMMANCABILE STOICISMO NEL PRONUNCIARE OGNI VOLTA: "MA MI VA BENE UGUALE"
ALBERTO "ALBO" GARELLI PER AVER MOSTRATO AL MONDO COME NON VADANO PORTATI PRIESTS ED ELFI
IVAN "MANI IN PASTA" BEZZI PER AVER ANNICHILITO TUTTI I RECORD DI VELOCITÀ NELLA TRATTA LONDRA-TANGENZIALE NORD-SEDUTA DI GIOCO.
ED INFINE IDDIO PER LA PROFONDA MENTE MATEMATICA E LA LUCIDA CAPACITÀ ALGEBRICA DI CUI HA DOTATO ERNESTO "NASELLO" APUZZO.

UMANI

Aspetto dei popoli umani di Terala :

Continente settentrionale

I gruppo-Barbari del ghiaccio, danadiani, themanici, sirakani, anaktoriani, udariani e sevediani-Gente alte e dal fisico possente, con occhi, chioma e carnagione chiara, in genere biondi con occhi azzurri; barbari e danadiani portano i capelli lunghi ed intrecciati; i popoli occidentali (dei tre regni del vesperiani) sono meno massicci degli altri ed usano portare i capelli lunghi e sciolti e si radono la barba ed baffi; **II gruppo**-lagaritiani e discendenti (kyltariani, arnathiani e naudaliani)- Popoli esili ed alti, biondi o ramati e pallidi, portano la chioma corta ed il viso glabro, sono comuni gli occhi verdi o grigi; **III gruppo**-ossadiani meridionali e remmathiani-Dal fisico robusto, di media statura e di carnagione chiara hanno i capelli neri o castani e gli occhi scuri; **IV gruppo**-ekewani-Gente di bassa statura e dal colorito più scuro, con capelli neri ed occhi scuri, sono fisicamente robusti; **V gruppo**-morani-Un popolo auldim, alti come i settentrionali, ma con una carnagione più scura e con capelli castani o marrone scuro, con qualche raro biondo, hanno gli occhi chiari ed un fisico medio. Solo saggi, sacerdoti, o gente anziana usa portare la barba.

Continente meridionale

I gruppo-popoli auldim-Alti come i settentrionali, ma con una carnagione più scura e con capelli castani o marrone scuro, con qualche raro biondo, hanno gli occhi chiari ed un fisico medio. Solo saggi, sacerdoti, o gente anziana usa portare la barba; **II gruppo**-esmeldiani (Frosnal e Sesir)-Alti e di carnagione chiara, ma con capelli neri o castani, assai robusti fisicamente, molti portano corte barbe e baffi; **III gruppo**-carusaliani e romeldani-Esili, pallidi e di media statura, con capelli neri ed occhi chiari.

Non Weapon Proficiencies iniziali per popoli umani :

Arnath-Read/Write, Etiquette, Artistic Ability, Heraldry, Riding Horse, Stonemasonry

Naudal-Mountaneering, Brewing, Singing, Mining, Ancient History, Stonemasonry

Ducato di Moran-Etiquette, Navigation, Engineering, Ancient Language, Ancient History, Swimming

Principi dei Mari-Swimming, Seamanship, Navigation, Appraising, Carpentry, Hunting

Udar-Survival, Tracking, Hunting, Set Snares, Endurance

Regno dello Scudo-Survival, Mountaneering, Tracking, Running, Weather Sense, Fire-Building

Danad-Weather Sense, Fire-Building, Hunting, Survival, Mountaneering, direction sense

Città-Stato - Fishing, Navigation, Seamanship, Swimming, Appraising, Modern Language

Cavalieri del Sole- Cavalcare, **Combattimento a cavallo**, Heraldry, Hunting, Mountaneering, Religion, Etiquette

Ordine del Leone Marino - Swimming, Navigation, Seamanship, Rope Use, Carpentry, Religion

Le lingue di Terala :

NORD I Lagaritiano antico-Lagaritiano moderno-Naudaliano, Arnathiano e Kyltariano (Regno dello Scudo)

NORD II Lingue vesperiane-Themanico antico, Anaktoriano e Sirakano- Themanico moderno

NORD III Lingue nordiche-Danadiano e dialetti barbarici

NORD IV Lingue meridionali-Ossadiano (Piccoli Regni)-Remmathiano e Ossadiano moderno(Lega 100 città)-Udariano e Sevediano

NORD V Lingue dell'Arcipelago- Ekewano

SUD I Auldim moderno-Auldim commerciale

SUD II Carusaliano antico-Carusaliano moderno e Ro-Meldano

SUD III Esmeldiano antico-Frosnal e Sesir

Armi ed Armature delle popolazioni umane di Terala :

Quanto indicato nella presente tabella deve essere considerato come un fattore culturale per le razze indicate, non necessariamente come una restrizione rigida. In pratica, le popolazioni indicate tendono ad avere per cultura tali equipaggiamenti, e di conseguenza tali armi ed armature si trovano frequentemente nei loro territori a prezzi minori che altrove; è anche possibile trovare altri tipi di equipaggiamento diversi da quelli indicati, ma nelle zone dove questi non corrispondano ad un fattore culturale avranno un costo maggiore. I personaggi dei giocatori, infine, indipendentemente da dove provengano, potrebbero sviluppare abilità nell'uso di equipaggiamenti diversi da quelli suggeriti, qualora i Master ritengano, in considerazione del fatto che si considerano essere individui che per scelta di vita viaggiano per il mondo e conoscono ed acquisiscono usi e costumi che possono essere differenti da quelli originari della loro razza e provenienza.

ARMI			ARMATURE		
PRIMARY MELEE	SECONDARY MELEE	MISSILE	ENTRY LEVEL	STANDARD	TOP/ ELITE

POPOLI UMANI DEL CONTINENTE SETTENTRIONALE (LAGARTIA)

BARBARI DEI GHIACCI	ASCE	LANCIA	SHORT BOW/JAVELIN	CUOIO LEGGERO	CUOIO LAVORATO	CUOIO BORCHIATO
---------------------	------	--------	-------------------	---------------	----------------	-----------------

POPOLI UMANI DEL CONTINENTE MERIDIONALE (AULDIA)

BARBARI DELLE PIANURE	SCIABOLA	LANCIA DA CAVALIERE	SHORT BOW	CUOIO LEGGERO	CUOIO LAVORATO	CUOIO BORCHIATO
AULDIM	SPADA LUNGA	PICCA	ARCO MEDIO	BANDED MAIL	SCALE MAIL	HEAVY SCALE
SESIR	SPADA 2H	1H AXE	LIGHT XBOW	RING MAIL	CHAIN/SPLINT MAIL	PLATE MAIL
FROSNAL	SPADA 2H	1H MACE	LIGHT XBOW	RING MAIL	CHAIN/SPLINT MAIL	PLATE MAIL
RO-MELDAN	SPADA CORTA	LANCIA	SHORT BOW/JAVELIN	CUOIO PESANTE	BANDED MAIL	SCALE MAIL
CARUSAL	1H MACE	LANCIA	SHORT BOW/DARTS	CUOIO RIGIDO	CHAIN MAIL	SPLINT MAIL
COSTA DEI PIRATI	SCIABOLA/SCIMITAR	ASCIA	GIAVELLOTTO	CUOIO LEGGERO	CUOIO RIGIDO	CHAIN MAIL
ORDINE LEONE MARINO	MAZZE E SPADE	TRIDENTE / LANCIA	BALESTRE	CUOIO RINFORZATO	CHAIN MAIL	HALF PLATE
CITTÀ STATO	SPADE	LANCIA	ARCO CORTO	CUOIO RIGIDO	CUOIO RINFORZATO	CHAIN MAIL

POPOLI ELFICI DEL CONTINENTE MERIDIONALE (AULDIA)

CALEVENVE	SPADE 1H	SPADA A 2 MANI	ARCHI LUNGHI	ELFIN CHAIN	LT. PLATE / FULL ELFIN CH.	PLATE MAIL
NIVELNVE	SPADA	LANCIA	ARCHI LUNGHI	CUOIO ELFICO	ELFIN CHAIN ELFICA	FULL ELFIN CHAIN
DORINAN	LANCIA	SPADE / ASCE	ARCHI	CUOIO ELFICO	CUOIO ELFICO BORCH.	ELFIN CHAIN
ISOLE DI CRISTALLO	LANCIA	SPADE	ARCO COMPOSITO	CUOIO ELFICO	CHAIN MAIL ELFICA	PLATE MAIL (ICE)
ARCIPELAGO TENDARIM	LANCIA	SPADA	LANCIA/SHORT BOW	NESSUNA	CUOIO ELFICO	HALF PLATE (TURTLE)

POPOLI NANICI DEL CONTINENTE MERIDIONALE (AULDIA)

BAR-ARGHAL	WARHAMMERS	AXES	BALESTRE	CHAIN MAIL NANICA	LIGHT SCALE MAIL	HEAVY SCALE MAIL
BAR-SHAMDAR	AXES	FLAGELLI	BALESTRE / ASCE	CHAIN MAIL NANICA	LIGHT SCALE MAIL	HEAVY SCALE MAIL
GNOMETTI	LANCIA/MAZZA	2H AXE	ARCO CORTO	CUOIO	RING MAIL	CHAIN MAIL

ALTRI POPOLI DEL CONTINENTE MERIDIONALE (AULDIA)

ORCHETTI	SCIABOLA	ASCE	ARCHI CORTI	CUOIO PESANTE	RING MAIL	CHAIN MAIL
	PRIMARY MELEE	SECONDARY MELEE	MISSILE	ENTRY LEVEL	STANDARD	TOP/ ELITE
ARMI			ARMATURE			

Armi ed armature negli altri regni umani :

Barbari ghiacci-armature di pelli, poche e rare cotte di maglia (solo capi e nobili); giavellotti, archi corti, asce e lance

Themans-armature a scaglie o di piastre; asce da guerra, balestre, lance per la cavalleria, spade

Danad-armature di cuoio, cotte di maglia per nobili e guerrieri scelti del re; archi corti, asce, giavellotti, spade per i nobili

Cavalieri del sole-cotte di maglia o piastre; lance da cavaliere, arco, spada, mazza ferrata

Regno dello Scudo-cotte di maglia; spade, asce, archi

Udar-cotte di maglia; spade, asce a due mani, archi

Remmath-armature di cuoio per la fanteria, metalliche per i nobili, grandi scudi; spada, balestra

Arnath-cotte di maglia per la truppa, piastre o maglia per i nobili, spada, archi lunghi, lance

Naudal-armature di cuoio rigido, scaglie per i comandanti; scudi e picche per la fanteria, spade corte, archi, lance da cavallo

Lega 100 città-armature di cuoio per la truppa, piastre per i comandanti, fanti con lancia e scudo, cavalleria con sciabola ed arco

Moran-armatura a scaglie; picche e scudo per la fanteria, reparti di arcieri, lancia da cavallo e spada per la cavalleria

FOLLETTI

I folletti sono esseri fatati simili a fanciulli elfici, di corporatura estremamente minuta, esili ed aggraziati, la cui statura non arriva ad un metro di altezza; spesso confusi con gli elfi, ma di indole completamente diversa. Sono creature spensierate che vivono in piccole comunità rurali immerse nelle bellezze naturali, disinteressandosi dei giochi di potere e dei conflitti. Ve ne sono comunità nel regno degli elfi silvani di Lenillass. Pur essendo ottimi arcieri e talvolta buoni spadaccini, i folletti sono tendenzialmente pacifici, amano contemplare la natura e godersi la vita ridendo e scherzando, ricorrendo alla forza solo se necessario ed in genere per difesa.

Capita molto di rado che essi si allontanino dalle località tranquille nelle quali vivono; se lo fanno, quasi sempre è a causa di eventi particolarmente catastrofici. Fuori dai propri territori li si trova, comunque, in gruppi in cui vi sono elfi.

Hanno grande agilità e, pur non avendo automaticamente conoscenze magiche, risultano assai difficili da individuare quando si muovono nelle foreste, specialmente se possono sfruttare il buio e le ombre per nascondersi; il legame con il proprio habitat gli rende particolarmente difficile fare altrettanto in altre tipologia di territori, come ad esempio in città o all'interno delle abitazioni (ivi compresi sotterranei).

Skill a costo dimezzato: Addestrare Animali, Muoversi Silenziosamente, Sopravvivenza nei Boschi, Fabbricare Archi, Ballare, Erboristeria, Acrobazia, Suonare flauti o liuti, Uso della Corda, Nuotare, Nascondersi, Comprensione dell'Elfico.

Abilità Speciali:

- Bonus di +3 all'AR quando usano l'arco corto
- Bonus di +5 al DR contro creature Large, +10 contro Huge e +15 contro Gargantuan
- Pagano a costo dimezzato i Combat Skill Dodge ed Unbalancing ed i Weapon Skill nell'Arco corto.
- Infravisione entro la portata della vista normale, sono in grado di amplificare la scarsa luce ambientale per vedere come se fossero in piena luminosità.

HOBBIT

Gli Hobbit vivono in tre piccole comunità che si trovano isolate dal resto del mondo nelle regioni-oasi all'interno delle Terre Brulle. Pacifici e poco inclini ai viaggi, sono comunque ottimi scout. A parte le popolazioni oscure, gli Hobbit sono simpatici a tutte le razze che li conoscono, elfi in particolare.

Amo molto la tranquillità e sono rispettosi della natura. Ciò non di meno, sono coraggiosi e a volte avventati. Vivono in case scavate in piccole colline. Non sono soliti scavare in profondità, preferendo piccole magioni funzionali e comode.

Raramente si allontanano dai propri confini. Analogamente ai folletti, quando lo fanno è sempre per ragioni molto forti, mai per semplice curiosità. La comodità, infatti, è una delle cose che maggiormente li interessa; amano la buona cucina, il buon vino o la birra e adorano starsene a contemplare il paesaggio in silenzio mentre fumano le proprie lunghe pipe.

Particolarmente piccoli, quando si muovono sono silenziosi e piuttosto agili. Non sono veloci, ma la loro furbizia li aiuta spesso a togliersi d'impaccio.

Skill a costo dimezzato: Nascondersi, Muoversi Silenziosamente, Scassinare, Borseggiare, Cucinare.

Abilità Speciali:

- Bonus di +3 all'AR quando usano armi da lancio che non siano balestre
- Bonus di +4 al DR contro creature Large, +8 contro Huge e +12 contro Gargantuan
- Pagano a costo dimezzato i Combat Skill Dodge, Unbalancing e Backstab ed i Weapon Skill nelle armi da lancio che non siano balestre.

ELFI

Di seguito sono indicate le tabelle delle caratteristiche degli Elfi ed il dettaglio delle specifiche peculiarità.

Elfi Alti:

Caratteristiche fisiche: Altezza 2,10+1D20-1D20 Capelli : Biondo - Castani Età massima : 1000 anni

- Trovano armi ed armature elfiche al costo equivalente di una umana di pari tipo (all'interno dei regni elfici).
- Bonus di +3 ad AR & danno contro Non Morti, Demoni e Preumani
- Infravisione (amplificazione di luce) alla portata della vista ed immunità alle malattie.

Elfi Scuri (Drow):

Caratteristiche fisiche: Altezza 1,85+1D20-1D20 Capelli : Bianchi - Argentei Età massima : ignota

- Trovano armi ed armature Drow al costo equivalente di una umana di pari tipo (all'interno dei regni Drow).
- Bonus di +2 ad AR e DR quando combattono sottoterra in luoghi angusti.
- Infravisione completa (amplificazione di luce 100 metri e infravisione termica alla portata della vista), suscettibilità alla luce intensa e diretta ed immunità alle malattie.

Elfi Selvaggi:

Caratteristiche fisiche: Altezza 2,05+1D20-1D20 Capelli : Neri Età massima : ignota

- Trovano armi ed armature elfiche di cuoio al costo equivalente di una umana di pari tipo (all'interno dei regni elfici).
- Pagano a costo quadruplicato il combat Skill Armor Allowance.
- Infravisione (amplificazione di luce) alla portata della vista ed immunità alle malattie.

Elfi Silvani:

Caratteristiche fisiche: Altezza 1,85+1D20-1D20 Capelli : Castano-Neri Età massima : 950 anni

- Trovano armi ed armature elfiche al costo equivalente di una umana di pari tipo (all'interno dei regni elfici).
- Bonus di +1 ad AR & danno contro Non Morti, Demoni e Preumani
- Infravisione (amplificazione di luce) alla portata della vista.

Elfi delle Nevi:

Caratteristiche fisiche: Altezza 2,00+1D20-1D20 Capelli : Grigio-Argento Età massima : 900 anni

- Trovano armi ed armature elfiche al costo equivalente di una umana di pari tipo (all'interno dei regni elfici).
- Infravisione (amplificazione di luce) alla portata della vista ed immunità alle malattie.
- 1 punto di Malus ad ogni tiro per ogni 10°C pieni sopra lo zero.

NANI :

Di seguito sono indicate le tabelle delle caratteristiche dei Nani ed il dettaglio delle specifiche peculiarità.

HILL DWARF:

Caratteristiche fisiche: Altezza 1,30+1D8-1D8 Capelli Castani – Rossi Età massima 200-400

- Trovano armi ed armature naniche al costo equivalente di una umana di pari tipo (all'interno dei clan nanici).
- Bonus di +3 al DR contro creature Large, +6 contro Huge e +9 contro Gargantuan
- Bonus di +1 ad AR e DR quando combattono sottoterra in luoghi angusti.
- Quando subiscono danni dal fuoco, applicano una Toughness pari alla metà del modificatore "HP Base" della CO.
- Infravisione termica entro 50 metri, sono in grado di percepire le sagome generate dal calore.

Penalità:

- Anche se si considerano di taglia media, i Nani hanno Movimento base come se fossero di taglia Small (9 anziché 12)
- Non possono cavalcare animali il cui garrese sia superiore alla loro altezza (i.e. cavalli et similia).
- Non possono usare Heavy Crossbow e tutti gli archi ad eccezione del solo Short Bow
- Non possono allocare Runic Slot.

MOUNTAIN DWARF:

Caratteristiche fisiche: Altezza 1,35+1D10-1D10 Capelli Castani – Neri Età massima 200-400

- Trovano armi ed armature naniche al costo equivalente di una umana di pari tipo (all'interno dei clan nanici).
- Bonus di +3 al DR contro creature Large, +6 contro Huge e +9 contro Gargantuan
- Bonus di +3 ad AR e DR quando combattono sottoterra in luoghi angusti.
- Resistenza al fuoco: quando subiscono danni dal fuoco, i Nani applicano una Toughness pari al modificatore "HP Base" della Caratteristica CO.
- Infravisione termica entro 100 metri, sono in grado di percepire le sagome generate dal calore.

Penalità:

- Anche se si considerano di taglia media, i Nani hanno Movimento base come se fossero di taglia Small (9 anziché 12)
- Pagano a moltiplicatore doppio il Combat Skill "Dodge".
- Non possono cavalcare animali il cui garrese sia superiore alla loro altezza (i.e. cavalli et similia).
- Non possono usare Heavy Crossbow e tutti gli archi ad eccezione del solo Short Bow
- Non possono allocare Runic Slot.

FINITO DI STAMPARE IL 23/11/2004