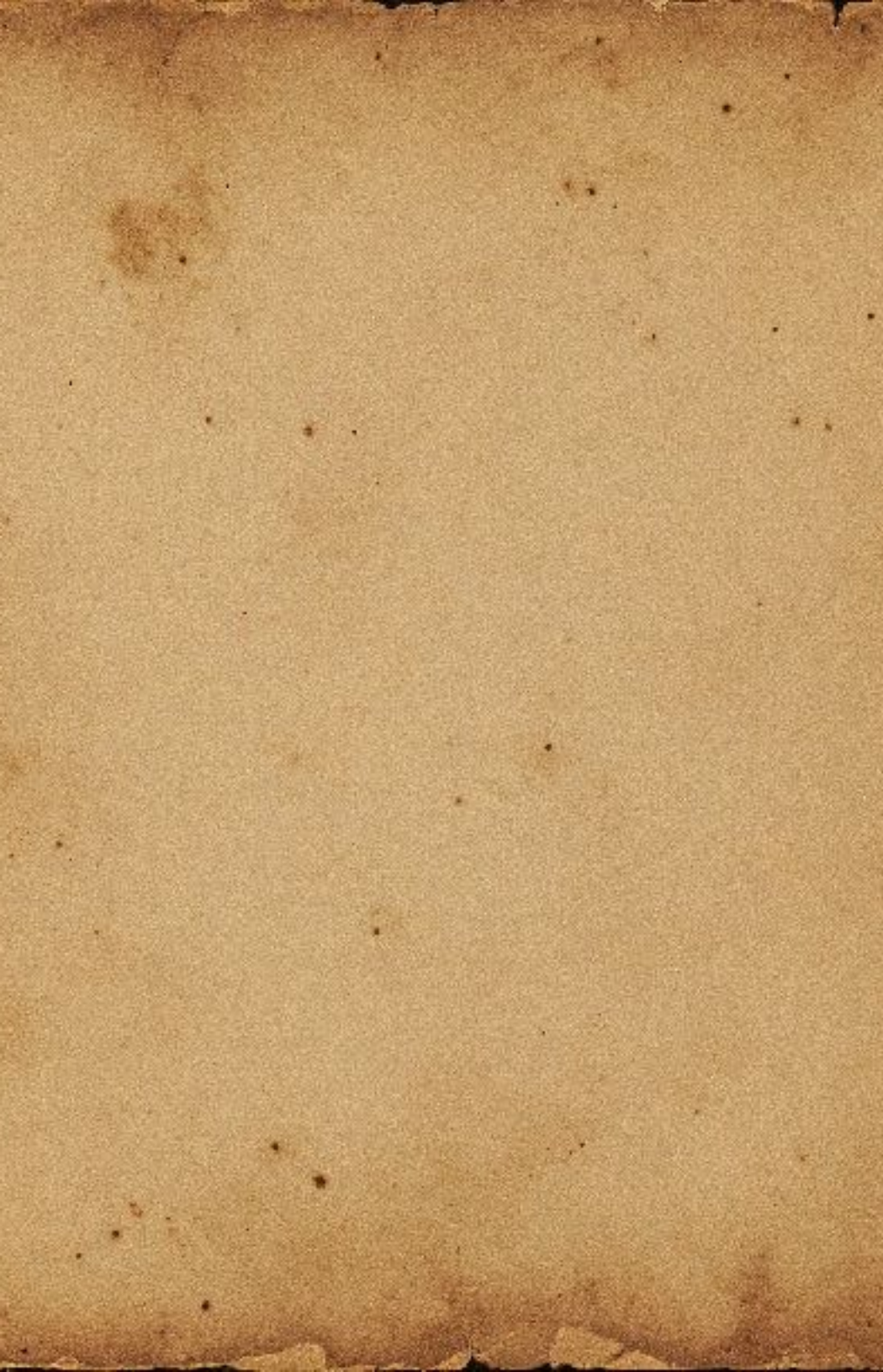


MAMOQUEST



**IL MANUALE DELLE CAPACITÀ
PER LA LETTURA E SCRITTURA**



Il "Manuale delle Capacità di Lettura e Scrittura" rappresenta un inestimabile strumento di conoscenza per chi desidera esplorare i testi antichi e la lingua runica. Questo manuale offre una guida per apprendere l'arte della lettura e scrittura. La lingua runica è affascinante e misteriosa, composta da simboli (glifi) che celano significati misteriosi. Grazie al manuale si può imparare a riconoscere e interpretare i glifi, facilitando la traduzione di testi antichi. La capacità di leggere le rune permette di accedere a un vasto patrimonio culturale, comprendente iscrizioni incise su pietre, libri e pergamene, incomprensibili per tutti coloro che non conoscono tali lingue. Per utilizzare appieno il manuale è essenziale disporre di strumenti di scrittura tradizionali come la piuma e la pergamena. Questi strumenti non solo sono fondamentali per la scrittura, ma permettono di immergersi nell'esperienza storica e autentica di chi, secoli fa, ha lasciato tracce della propria esistenza. Grazie alle capacità di lettura acquisite, si potranno leggere testi antichi ed aumentare notevolmente le proprie conoscenze. Nel tempo, la scrittura e la lettura hanno subito un'evoluzione significativa. Inizialmente erano strumenti riservati ai maghi, ai sacerdoti e alle sacerdotesse che custodivano il sapere delle loro comunità. Ora, l'accesso alle capacità di lettura e scrittura si è esteso anche a commercianti e a tutti coloro che vogliano imparare. Questo processo ha ampliato la conoscenza, consentendo a un numero sempre maggiore di Laitiani di accedere a informazioni cruciali per il commercio e l'educazione nel Regno di Laitia. Per chi è curioso di esplorare il passato, il manuale rappresenta una porta aperta su un mondo di scoperte.

INDICE

<u>L'alfabetario</u>	pag 6
<u>Maiuscole e Minuscole</u>	pag 7
<u>Segni di Punteggiatura</u>	pag 8
<u>Accenti ed Apostrofi</u>	pag 8
<u>Eccezioni e lettera mancante</u>	pag 9
<u>Accapo e nuovo capoverso</u>	pag 10
<u>Stato Lineare e Retro Stato</u>	pag 10
<u>Velocità di traduzione</u>	pag 13
<u>Pressione e Stato d'Ansia</u>	pag 13
<u>Pergamene e Manoscritti</u>	pag 14
<u>Iscrizioni</u>	pag 19
<u>Manufatti Antichi</u>	pag 23
<u>Testi antichi</u>	pag 27
<u>Il Bagaglio culturale</u>	pag 31
<u>Luoghi di ritrovamento ed uso</u>	pag 33
<u>Ricerca Fruttuosa</u>	pag 33
<u>Metodologia di Traduzione TVC</u>	pag 35
<u>Metodologia di Traduzione TD</u>	pag 41
<u>Condivisione di Gruppo</u>	pag 43
<u>Appunti di viaggio</u>	pag 44
<u>Le carte delle Capacità</u>	pag 46
<u>I Ranghi e i Punti Mente</u>	pag 48
<u>Analisi della Carta di Lettura</u>	pag 49
<u>Analisi della Carta di Scrittura</u>	pag 50
<u>Implemento del Punto Mente</u>	pag 51
<u>Le Carte che si acquisiscono</u>	pag 52

<u>Tabella Capacità, i Testi e i Ranghi</u>	pag 55
<u>Capacità del Cacciatore</u>	pag 56
<u>Capacità di Stregoneria</u>	pag 59
<u>Capacità del Pescatore</u>	pag 62
<u>Capacità Medica</u>	pag 65
<u>Capacità Artigiana</u>	pag 68
<u>Capacità Alchemica</u>	pag 71
<u>Capacità Alimentare</u>	pag 74
<u>Capacità del Viaggiatore</u>	pag 77
<u>Irreversibilità della Capacità</u>	pag 80
<u>Lettura delle Carte</u>	pag 81

ALFABETIARIO

Il codice base di conversione permette di associare ogni simbolo antico ad una lettera dell'alfabeto comune, la traduzione richiederà del tempo per essere fatta ma il presente manuale vi aiuterà nel compito passo dopo passo.

≡	A	ṫ	I	ṛ	R
ṫ	B	ṫ	K	ṫ	S
ṫ	C	ṫ	L	ṫ	T
ṫ	D	ṫ	M	ṫ	U
ṫ	E	ṫ	N	ṫ	V
ṫ	F	ṫ	O	ṫ	X
ṫ	G	ṫ	P	ṫ	Y
ṫ	H	ṫ	Q	ṫ	Z

Facciamo un esempio pratico di una parola tradotta successivamente in lingua corrente:

ᠵᠡᠭᠦᠨᠢᠯᠤᠰᠤ᠋ᠳᠤᠮᠤ

La traduzione è:

mamoquest

Se avete compreso il metodo di traduzione procedete nella lettura del prossimo capitolo altrimenti rileggete il precedente.

MAIUSCOLE E MINUSCOLE

Nelle lingue antiche non esiste nessun tipo di lettera maiuscola o minuscola. Tutti i glifi vengono scritti nello stesso modo senza mettere in evidenza alcun tipo di lettera iniziale o nome proprio. Bisogna sempre ben analizzare le traduzioni in modo da valutare quale sia la lettera maiuscola e quale no. Questo non inficerà più di tanto la traduzione pertanto non è ritenuto indispensabile.

SEGNI DI PUNTEGGIATURA

Nelle lingue antiche non esistono alcun tipo di segni di punteggiatura, l'interpretazione delle pause è a discrezione del contesto. Bisogna sempre ben analizzare le traduzioni in modo da valutare dove applicare per un giusto intercalare i segni di punteggiatura.

ACCENTI ED APOSTROFI

Nelle lingue antiche non esistono alcun tipo di accenti o apostrofi, così come non esistono lettere accentate. L'interpretazione in fase di traduzione è importante per determinare se la frase tradotta necessita di un apostrofo o di una lettera accentata, al fine di far comprendere meglio la frase tradotta stessa.

Tenendo presente quindi ciò che è stato spiegato in relazione ai segni di punteggiatura e agli accenti ed apostrofi, facciamo un esempio pratico di una frase dove è necessario inserire per una lettura corretta una virgola e dove la presenza di lettere accentate è importante per dare una lettura corretta.

La traduzione diretta è:

L'interpretazione sulla traduzione porterà a migliorarla ulteriormente con l'inserimento di accenti e virgola ottenendo la seguente versione:

*Lasciate che vi parli di un tempo che è stato,
ma che oggi non è più.*

ECCEZIONI E LETTERA MANCANTE

Le due lettere non esistenti nelle lingue antiche sono “W” e la lettera “J”.

ACCAPO E NUOVO CAPOVERSO

Nelle lingue antiche quando una frase giunge al termine viene utilizzato un nuovo rigo di scrittura. Bisogna sempre ben analizzare le traduzioni in modo da valutare ogni tipo di eventuale accapo che si possa presentare.

STATO LINEARE E RETRO STATO

Potrebbe essere necessario in alcuni casi quando al termine di una frase antica vi è il simbolo (RS) - Retro Stato ossia la necessità in fase di traduzione di invertire la frase tradotta per avere una frase corretta. Quando la traduzione invece è diretta non vi sarà alcun tipo di simbolo.

Tenendo presente quindi ciò che è stato spiegato in relazione ai segni di punteggiatura e agli accenti ed apostrofi, accapo e nuovo capoverso e stato lineare e retro stato facciamo un esempio pratico di una frase complessa dove è necessario inserire per una lettura corretta segni di punteggiatura, lettere accentate, accapo ed inversione della parola per presenza dell'apice (RS) che sta per Retro Stato.

[illegible]

*lasciate che vi parli di un tempo che e stato ma che
oggi non e piu il tempo in cui l'imperatore nairod(RS)
regnava a aitial(RS) combattendo per essa*

*Lasciate che vi parli di un tempo che è
stato, ma che oggi non è più.*

*Il tempo in cui l'imperatore Dorian regnava
a Laitia combattendo per essa.*

VELOCITA' DI TRADUZIONE

Spesso la velocità di tradurre una parola o un'intera frase potrebbe fare la differenza tra la vita e la morte di un giocatore.

Non saper leggere comporterebbe di non poter fare determinate cose che invece leggendo sarebbero evidenti e scontate. Pertanto la conoscenza della capacità di Lettura è molto spesso una delle capacità più importanti nel gioco per poter risolvere enigmi e trovare materiali importanti, dopotutto un Eroe istruito è anche un'Eroe utile al gruppo!

Ricordate che la traduzione di manoscritti, incisioni o qualunque altra forma di testo scritto in glifi runici è destinata solo ed unicamente a chi ha tale capacità, questo non potrà da regolamento chiedere alcun tipo di aiuto ai compagni che non rientrano in quella capacità. Se all'interno del gruppo vi sono più giocatori che possiedono quella capacità in comune potranno consultarsi e darsi supporto l'uno con l'altro.

Sono stati realizzati tre livelli di velocità di traduzione assegnandoli a tre livelli di difficoltà:

- ➔ Livello 1 - Difficoltà bassa: La traduzione è semplice e richiede poco tempo questo quando per la traduzione occorreranno da 1cl a 10cl.
- ➔ Livello 2 - Difficoltà media: La traduzione è di difficoltà più elevata e richiede un tempo di traduzione che va da 10cl a 20cl.
- ➔ Livello 3 - Difficoltà alta: La traduzione presenta alcune particolari difficoltà di traduzione come il (RS) Retro Stato che complicherà la traduzione richiedendo da 20cl a 40cl questo tipo di traduzione richiede tempo per questo motivo è consigliato di farlo nei momenti di pausa e riorganizzazione del gioco, durante gli accampamenti, pernotti e soggiorni in locande...

PRESSIONE E STATO D'ANSIA

Durante alcune partite potrebbe essere necessario che il giocatore con le qualità di lettura dei testi antichi traduca in poche clessidre un testo. Questo potrebbe comportare una notevole pressione e il livello di ansia che tale operazione potrebbe verificare nel giocatore potrebbe raggiungere limiti difficili da sopportare se seguito a vista dai compagni che oltretutto non potranno intervenire ad aiutarlo se non sono anche essi a conoscenza della capacità di lettura. Se si tratta di una

pergamena o di una recitazione di evocazione che richiede sia di una traduzione che di una lettura è importante tenere a mente questi passaggi:

I. Tradurre

II. Controllare la traduzione

III. Leggere

PERGAMENE E MANOSCRITTI

Durante le fasi di ricerca nel gioco potrebbe accadere che i giocatori rinvenivano pergamene e manoscritti antichi che riportano scritte in lingua Runica. Quando ciò dovesse avvenire il Dungeon Master posizionerà sul bordo del tavolo di gioco la carta corrispondente al ritrovamento, se questa carta è del tipo Pergamena o Manoscritto potrà essere visualizzata da tutti ma non presa se non da chi ha la qualifica per poterla decifrare. Pertanto se a trovarla sarà un giocatore che non ha le qualifiche per la traduzione e lettura questa dovrà restare nel luogo di ritrovamento attendendo che chi ha le capacità vada a prenderla. Solo in questo caso la carta manoscritto o pergamena potrà essere presa ed inserita nella plancia del giocatore.

La carta Pergamena o Manoscritto occuperà lo spazio inventario che viene indicato sulla carta.

Le carte appartenenti a queste due tipologie si presenteranno riportando le seguenti informazioni:

- I. Titolo della carta
- II. Testo
- III. Icone descrittive
- IV. Gruppo di appartenenza

Nella pagina a seguire verrà visualizzato un esempio di carta Pergamena e Manoscritto facsimili (ossia non esistenti nel gioco) che se trovate da un giocatore possono fornirgli informazioni utili su materiali da trovare.

Visto che sia le Pergamene che i Manoscritti sono rotoli di carta o testi leggeri, facili da spostare, la loro provenienza non è certa e quindi i luoghi che indicano dove cercare possono anche essere distanti dal luogo dove effettivamente viene rinvenuta la carta perché spostati nel tempo, fate attenzione sempre a memorizzare o annotarvi tutti gli indizi che troverete durante le vostre ricerche..

Pergamena di Mannaz

ጥጥጥ ጥፍ ጥፍፍፍፍፍ ፍፍ
ፍፍፍ ፍፍፍ ፍፍፍፍፍ ፍፍፍፍፍ
ፍፍፍ ፍፍ ፍፍፍፍፍፍፍ ፍፍፍፍፍፍ
ፍፍፍፍፍፍፍፍፍ ፍፍፍ ፍፍፍፍፍፍፍ
ፍፍፍፍፍፍ ፍፍፍፍፍ ፍፍፍፍ ፍፍፍፍ ፍፍ
ፍፍፍፍ ፍፍ ፍፍፍፍ ፍፍፍፍ ፍፍፍፍፍፍፍ
ፍፍፍፍፍ ፍፍ ፍፍፍፍፍ ፍፍፍፍ
ፍፍፍፍፍፍፍፍ ፍፍፍ ፍፍ ፍፍፍፍፍፍፍ
ፍፍፍፍፍፍ ፍፍፍፍፍፍፍፍ



20cl



MEDIA



-1



≥8

PERGAMENA

MEMOQUESTO

Manoscritto di Urak

ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩
ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩
ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩
ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩
ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩
ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩
ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩
ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩
ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩
ገጽ ፩ ለገጽ ፩ ለገጽ ፩



MEDIA



MANOSCRITTO

MAMBOLESTIC

I. Titolo della carta

Indica il nome della Pergamena o del Manoscritto trovato.

II. Testo

Il testo che dovrete tradurre dal linguaggio Runico mediante la conoscenza che il presente manuale vi ha dato.

III. Icone descrittive:

- A. Tempo di traduzione mediamente richiesto
- B. Indica la difficoltà di appartenenza della carta.
- C. La carta è trasportabile.
- D. Quantità dello spazio inventario (s.i.) occupato.
- E. Quantità di punti mente (p.m.) necessari per poter avere la conoscenza di lettura di questa carta.

Gruppo di appartenenza

Indica il nome del gruppo del mazzo di carte.

ISCRIZIONI

Durante le fasi di ricerca nel gioco potrebbe accadere che i giocatori rinvenivano scritte su muri o oggetti non amovibili dalla loro posizione di ritrovamento a causa del supporto su cui vengono rinvenute. Quando ciò dovesse avvenire il Dungeon Master posizionerà sul bordo del tavolo di gioco in corrispondenza del ritrovamento la carta corrispondente, questa carta potrà essere visualizzata da tutti ma non potrà essere presa se non da chi possiede le competenze per farlo. La traduzione dovrà essere fatta istantaneamente in quel luogo (luogo del ritrovamento) infatti trattandosi di una iscrizione non sarà possibile tradurla allontanandosi dal luogo del ritrovamento ne tantomeno portare via con se la carta posizionandola nella propria plancia di gioco, se ci si allontanerà la carta rimarrà nella posizione iniziale ma il Dungeon Master la girerà. Sarà nuovamente visibile se uno degli Eroi tornerà nella casella adiacente all'iscrizione.

Le carte appartenenti a questa tipologia si presenteranno riportando le seguenti informazioni:

- I. Titolo della carta
- II. Testo
- III. Icone descrittive
- IV. Gruppo di appartenenza

Nella pagina a seguire verrà visualizzato un esempio di carta Iscrizioni facsimile (ossia non esistente nel gioco) che se trovata da un giocatore potrà fornirgli informazioni utili su materiali da trovare.

Iscrizione Porta di Gallor

[illegible]

20cl



MEDIA



NDN

PIGEONVALE



iv 8

ISCRIZIONE

MULTI-STEP

I. Titolo della carta

Indica il nome dell'iscrizione o del luogo dove l'iscrizione viene rinvenuta.

II. Testo

Il testo che dovrete tradurre dal linguaggio Runico mediante la conoscenza che il presente manuale vi ha dato.

III. Icone descrittive:

- A. Tempo di traduzione mediamente richiesto
- B. Indica la difficoltà di appartenenza della carta.
- C. La carta non è trasportabile ma solo consultabile sul posto del ritrovamento.
- D. Quantità di punti mente (p.m.) necessari per poter avere la conoscenza di lettura di questa carta.

Gruppo di appartenenza

Indica il nome del gruppo del mazzo di carte.

MANUFATTI ANTICHI

Durante le fasi di ricerca nel gioco potrebbe accadere che i giocatori rinvenivano manufatti antichi con sopra delle incisioni in lingua Runica. Questi oggetti possono essere presi dall'Eroe che li troverà (sempre che il proprio spazio inventario lo permetta). Il Dungeon Master posizionerà sul bordo del tavolo di gioco in corrispondenza del ritrovamento la carta corrispondente, questa carta potrà essere ritirata dal giocatore e visualizzata, ma solo chi possiede le competenze per farlo potrà analizzarla e tradurla. La traduzione potrà essere fatta subito oppure anche successivamente dato che l'oggetto rinvenuto potrà essere trasportato con se e verrà inserita nella propria plancia di gioco. Ogni manufatto occupa uno spazio inventario differente a seconda la sua natura.

Le carte appartenenti a questa tipologia si presenteranno riportando le seguenti informazioni:

- I. Titolo della carta
- II. Testo
- III. Icone descrittive
- IV. Gruppo di appartenenza

Nella pagina a seguire verrà visualizzato un esempio di carta facsimile (non esistente nel gioco) che potrebbe essere trovata da un giocatore durante la partita, il manufatto trovato riporterà qualche incisione che permetterà di comprendere particolari informazioni ed istruzioni su come procedere nel gioco o come utilizzare quel particolare manufatto studiando la sua incisione. Successivamente verranno analizzate tutte le componenti informative della carta.

Incisione Coppa di Amiur

ቅፐፐፐፐፐፐ ቅፐፐፐፐፐፐ ቅፐፐፐ
ፐፐፐፐፐፐፐፐፐ ፐፐ ፐፐፐፐፐፐፐፐ
ፐፐፐፐፐፐፐፐ ፐፐፐፐ ፐፐፐፐፐፐፐ
ፐፐፐፐ ፐፐ ፐፐፐፐፐፐፐፐፐ
ፐፐፐፐፐፐፐፐ ፐፐፐፐፐፐፐፐ ፐፐ ፐፐ
ፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐ
ፐፐፐፐፐፐፐፐ ፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐ ፐፐ ፐፐ
ፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐፐ



20cl



MEDIA



-1



≥8

OGGETTO ANTICO

MAMBOQUESTC

I. Titolo della carta

Indica il nome dell'iscrizione o del luogo dove l'iscrizione viene rinvenuta.

II. Testo

Il testo che dovrete tradurre dal linguaggio Runico mediante la conoscenza che il presente manuale vi ha dato.

III. Icone descrittive:

- A. Tempo di traduzione mediamente richiesto
- B. Indica la difficoltà di appartenenza della carta.
- C. La carta è trasportabile.
- D. Quantità dello spazio inventario (s.i.) occupato.
- E. Quantità di punti mente (p.m.) necessari per poter avere la conoscenza di lettura di questa carta.

Gruppo di appartenenza

Indica il nome del gruppo del mazzo di carte.

TESTI ANTICHI

Durante le fasi di ricerca nel gioco potrebbe accadere che i giocatori rinvenivano dei testi antichi, questi libri contengono testi scritti in lingua runica antica. Possono essere dei Testi magici, Racconti di viaggio, Testi di Evocazione o altro. Questi testi possono essere presi dall'Eroe che li troverà (sempre che il proprio spazio inventario lo permetta). Il Dungeon Master posizionerà sul bordo del tavolo di gioco in corrispondenza del ritrovamento la carta corrispondente, questa carta potrà essere ritirata dal giocatore e visualizzata, ma solo chi possiede le competenze per farlo potrà tradurla. La traduzione potrà essere fatta subito oppure anche successivamente dato che il libro rinvenuto diverrà un componente del proprio bagaglio e la carta verrà inserita nella propria plancia di gioco. Ogni libro occupa uno spazio inventario differente in base alle dimensioni che occupa (pagine).

Le carte appartenenti a questa tipologia si presenteranno riportando le seguenti informazioni:

- I. Titolo della carta
- II. Testo
- III. Tempo di traduzione
- IV. Grado di difficoltà

Nella pagina a seguire verrà visualizzato un esempio di carta facsimile (non esistente nel gioco) che potrebbe essere trovata da un giocatore durante la partita, la traduzione di questa incisione permetterà di conoscere particolari informazioni ed istruzioni su come procedere nel gioco, nella mappa oppure per scoprire l'utilità dell'oggetto che la riporta. Successivamente verranno analizzati tutte le componenti informative della carta.

Testo Sacro di Gomora

ቅጥርጥጥጥጥ ቅጥርጥጥጥጥ ጥጥጥ
 ጥጥጥጥጥጥጥጥ ጥጥ ጥጥጥጥጥጥ
 ጥጥጥጥጥጥጥጥ ጥጥጥጥ ጥጥጥጥጥጥ
 ጥጥጥ ጥጥ ጥጥጥጥጥጥጥ
 ጥጥ ጥጥጥጥጥጥ ጥጥጥጥጥጥ ጥጥ ጥጥ
 ጥጥጥጥ ጥጥጥጥጥጥጥጥጥጥጥጥ
 ጥጥጥጥጥጥ ጥጥ ጥጥጥጥጥጥጥ ጥጥ ጥጥ
 ጥጥጥጥጥጥ ጥጥ ጥጥጥጥጥጥጥጥጥጥጥጥ

 20Cl
 
 MEDIA
 
 -1
  ≥8

LIBRO
MAMMOLESTO

I. Titolo della carta

Indica il nome del Libro.

II. Testo

Il testo che dovrete tradurre dal linguaggio Runico mediante la conoscenza che il presente manuale vi ha dato.

III. Icone descrittive:

- A. Tempo di traduzione mediamente richiesto
- B. Indica la difficoltà di appartenenza della carta.
- C. La carta è trasportabile.
- D. Quantità dello spazio inventario (s.i.) occupato.
- E. Quantità di punti mente (p.m.) necessari per poter avere la conoscenza di lettura di questa carta.

Gruppo di appartenenza

Indica il nome del gruppo del mazzo di carte.

IL BAGAGLIO CULTURALE

Si definisce bagaglio culturale dell'Eroe l'insieme di tutte le informazioni che l'Eroe acquisisce durante il suo viaggio. Tutti i giocatori che viaggiano e hanno interesse nel farlo, potranno acquistare presso qualche torre dello scriba o qualche bazaar artigiano del Regno del materiale utile come la piuma con inchiostro e pergamena. Questi oggetti sono particolarmente utili per prendere appunti durante il viaggio. A tal fine consultate il capitolo relativo agli "Appunti di viaggio". Prendere appunti è utile non solo per ricordarsi tutto secondo un proprio metodo di catalogazione delle informazioni, ma anche per risparmiare spazio inventario. Attenzione a conservare tutti i testi trovati, oggetti antichi, pergamene e manoscritti vari, dato che questi inizieranno ad occupare spazio inventario prezioso. Se lo riterrete potrete sempre rivenderli non solo recuperando spazio inventario ma racimolando anche bei gruzzoli di DoMa. I prezzi di rivendita dei vari oggetti, testi e manoscritti o pergamene ritrovate potranno essere sempre consultati nella [pagina dedicata alla valuta del Regno](#).

Fate attenzione poiché se venderete qualcosa questa non potrà mai più essere ritrovata nel gioco nei luoghi di primo ritrovamento ma potrà solo essere riacquistata presso i Bazaar nel caso si tratti di oggetti o le Torri degli Scribani o quelle dei Maghi se si tratterà di Testi antichi, pergamene o manoscritti.

Potrebbe accadere che alcuni giocatori tra gli eroi abbiano oggetti o materiali testuali che possono servire a completare una conoscenza più ampia su alcuni argomenti. Questo potrebbe innescare tra gli stessi giocatori delle forme di baratto o vendita che andranno fuori dalle regole economiche del Regno di Laitia. Ricordate che qualunque forma di trattativa commerciale intratteniate dovrà esser sempre annotata sulle ruote della vostra plancia riportando sempre quanto denaro trasportate nella vostra sacchetta in cuoio regolandone la quantità una volta speso. Non è conveniente che durante il corso del gioco si conteggino i DoMa posseduti perché potrebbe distrarvi. Avere una lettura immediata dalla plancia di gioco e di quanto possedete è molto più semplice ed intuitivo.

LUOGHI DI RITROVAMENTO ED USO

I luoghi dove verranno ritrovati o acquistati degli oggetti, testi, pergamene o manoscritti, non è detto che implicino l'impiego degli stessi in quel luogo del ritrovamento (mappa di gioco). Potrebbe darsi che un oggetto trovato ad un'estremità del Regno serva per far qualcos'altro all'estremità opposta di Laita. Capire l'impiego di cosa o sapere se qualcosa che avete trovato in passato vi torni utile nel presente sta solo a voi. Per questo motivo prendere appunti è di estrema importanza.

RICERCA FRUTTUOSA

Una volta che avrete ricevuto le giuste informazioni mediante la lettura di testi o manoscritti, oppure aver risolto un enigma tramite iscrizioni o incisioni ecc, dovrete seguire le istruzioni per ritrovare spesso qualcosa. La ricerca del qualcosa potrebbe richiedere:

- ➔ Impiego di materiali
- ➔ Collaborazione tra più eroi
- ➔ Impiego di oggetti antichi

Impiego di materiali

Potrebbe essere richiesto l'impiego di materiali combinabili o singoli che possedete o che potete acquistare per poter recuperare oggetti il cui ritrovamento proviene da traduzioni. Valutate pertanto ciò che possedete e analizzate sempre i luoghi dove essi potrebbero esser nascosti.

Collaborazione tra più eroi

In alcuni casi potrebbe essere necessario collaborare tra Eroi per accedere a contenuti nascosti. La collaborazione più comune è quella di tenere calpestata un'apposita casella di gioco in contemporanea per l'apertura di passaggi o porte.

Impiego di oggetti antichi

In alcune situazioni potrebbe essere necessario l'impiego di antichi manufatti o oggetti antichi ritrovati che fungeranno da chiave di innesco o disinnesco per poter procedere nelle missioni, pertanto potrebbe essere necessario appuntarsi sempre il ritrovamento di particolari porte, passaggi o altro che prevedano l'impiego di oggetti. Questo è molto importante visto che gli oggetti antichi hanno un importante valore in DoMa e molti potrebbero essere portati a venderli per liberarsene. Quando gli oggetti antichi vengono utilizzati il loro utilizzo è terminato e rimarranno nella posizione di utilizzo, per questo motivo la

loro carta verrà scartata e non potranno essere più rivenduti guadagnandoci e libereranno automaticamente lo spazio inventario che occupavano.

METODOLOGIA DI TRADUZIONE (TVC)

Tra tutte le metodologie più usate nel Regno di Laitia, quella che più viene adottata da Saggi e Studiosi è quella della Trascrizione Visiva per Corrispondenza chiamata anche (TVC). Questa metodologia è molto intuitiva e permette di trovare velocemente la traduzione di testi mediante l'uso di alcuni semplici passaggi.

La prima cosa da fare sarà quella di allontanarsi dal tavolo da gioco per avere massima concentrazione in quel che farete.

Munitevi di un foglio (pergamena) e di una matita (piuma ed inchiostro).

La scrittura a Laitia è molto semplice... è quella che utilizzate anche voi ogni giorno.

Dovrete creare una sorta di griglia composta da diversi quadratini. In ogni quadratino dovrete far corrispondere la lettera corrispondente al glifo Runico indicato come vi ha suggerito l'Alfabetiario di questo manuale.

Facciamo un esempio:

Supponiamo che il testo runico da tradurre sia quello contenuto su questa carta esempio:



Come possiamo analizzare in modo visivo il testo riportato in questa carta è composto da gruppi di simboli che sono separati ogni tanto da spazi vuoti. Questo ci fa capire che le parole sono separate e distinguibili l'una dall'altra. A questo punto utilizzando il foglio disegnate una tabella

composta in lunghezza dal numero di caselle che si ottengono conteggiando i simboli (inclusi gli spazi) che sono presenti nella riga da tradurre più lunga e come altezza dal numero di caselle che si ottengono conteggiando le righe da tradurre. In questo caso otterremo:



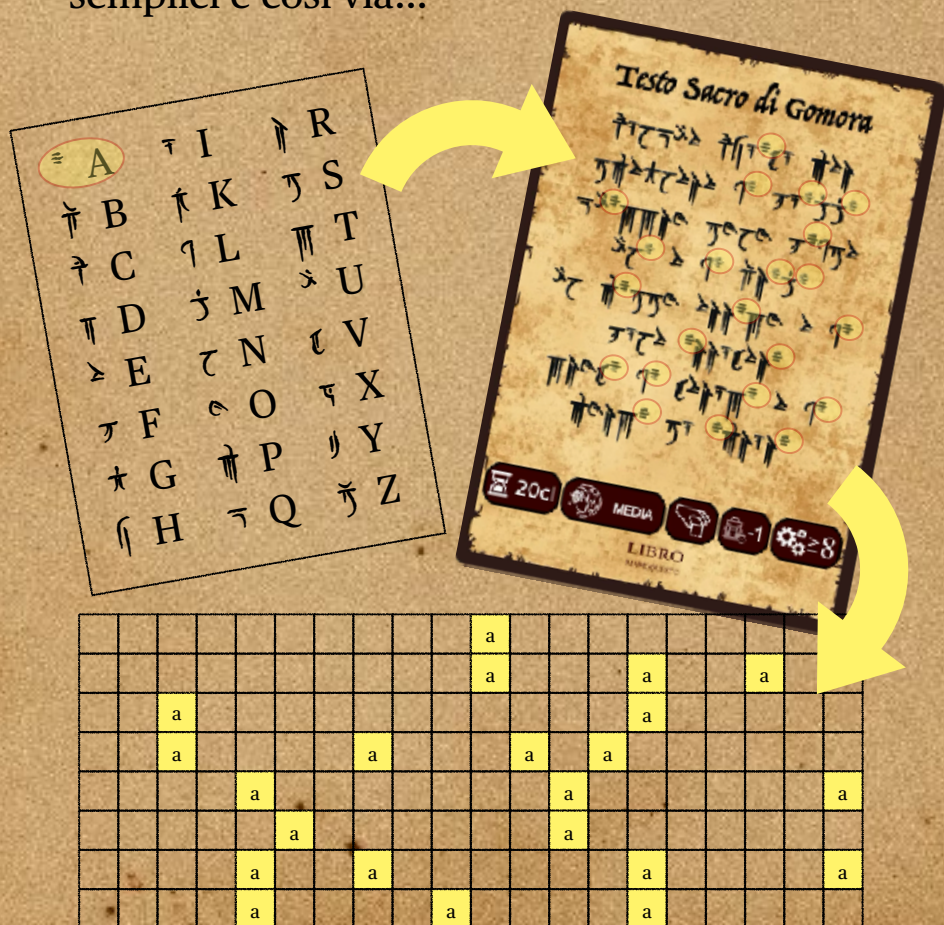
La riga più lunga misura 20 glifi

Il numero di righe da tradurre è di 8 righe

A questo punto la tabella che otterremo sarà composta da 20 caselle in lunghezza per 8 caselle di altezza:

Per aiutarvi potrete eventualmente usare anche un righello per far sì che le vostre caselle sembrino quanto più precise possibile.

A questo punto sfruttando l'alfabetario dovreste sostituire ogni glifo ad una lettera e posizionarla all'interno della tabella che avete disegnato riportandola però nella casella corretta. Iniziate dai glifi che ritenete più semplici e così via...



Per il resto delle lettere basterà osservare i glifi dell'Alfabetiario, individuarli sul testo, conteggiare la loro posizione contando dal lato sinistro e riportare la lettera nella vostra tabella. Al termine del lavoro di traduzione la vostra tabella sarà questa:

c	i	n	q	u	e		c	h	i	a	v	i		p	e	r			
s	p	e	g	n	e	r	e		l	a		f	i	a	m	m	a		
q	u	a	t	t	r	o		s	o	n	o		f	a	l	s	e		
u	n	a		e		l	a		b	r	a	m	a						
u	n		p	a	s	s	o		e	r	r	a	t	o		e		l	a
f	i	n	e		a	r	r	i	v	e	r	a							
t	r	o	v	a		l	a		v	e	r	i	t	a		e		l	a
p	o	r	t	a		s	i		a	p	r	i	r	a					

La sistemazione finale sarà quella di applicare lettere accentate o apostrofi se si vuole una comprensione più precisa del significato, ma già leggendo il testo con una prima traduzione il significato sarà chiaro...

Questo un esempio di Stato Lineare, ossia una traduzione diretta glifo -> lettera, ma la traduzione potrà complicarsi nel caso in cui vi saranno casi di (RS) Retro Stato. Facciamo un esempio sulla stessa carta ma con una parola con Retro Stato.



La presenza del (RS) sulla terza riga prima serie di glifi runici, ci detta che la parola di 7 lettere dovrà essere inserita all'interno delle caselle ma la posizione delle lettere dovrà essere invertita. In questo caso la lettera "a" che da traduzione diretta dovrebbe essere riportata nella 5^ casella della terza riga partendo da sinistra, occuperà da 3^ casella sempre da sinistra. Un'altro aspetto importante sarà quello che la scritta in piccolo (RS) non dovrà essere riportata come conteggio

nel casellario della vostra tabella, poiché si tratta esclusivamente di una sigla informativa.

La traduzione finale non cambierà dal risultato precedente ottenuto se tutti i passaggi saranno fatti in modo corretto.

c	i	n	q	u	e		c	h	i	a	v	i		p	e	r			
s	p	e	g	n	e	r	e		l	a		f	i	a	m	m	a		
q	u	a	t	t	r	o		s	o	n	o		f	a	l	s	e		
u	n	a		e		l	a		b	r	a	m	a						
u	n		p	a	s	s	o		e	r	r	a	t	o		e		l	a
f	i	n	e		a	r	r	i	v	e	r	a							
t	r	o	v	a		l	a		v	e	r	i	t	a		e		l	a
p	o	r	t	a		s	i		a	p	r	i	r	a					

METODOLOGIA DI TRADUZIONE (TD)

Altro metodo di traduzione utilizzato nel Regno di Laitia è quella di Trascrizione Diretta (TD), sicuramente molto lenta che permette una traduzione diretta applicando sin da subito le regole come la (RS) Retro Stato quando fosse trovata. Questa metodologia avviene per controllo glifo per glifo sostituendo dalla prima riga all'ultima tutti i glifi individuati con la lettera andando a compararlo nell'alfabetario.

Realizzate sempre una tabella con matita e carta utilizzando lo stesso metodo descritto precedentemente. A questo punto non dovreste conteggiare la posizione del glifo sulla parola conteggiare la casella ed inserire la lettera, ma questo verrà fatto uno per uno dall'inizio alla fine. Quindi osserveremo quale è il primo glifo e metteremo la lettera corrispondente nella prima casella della tabella, osserveremo il secondo e metteremo la seconda lettera nella seconda casella e così via... dove ovviamente dovessero esserci degli spazi vuoti lasceremo la casella vuota. Quando il primo rigo dei glifi sarà terminato passeremo al secondo, riportando le lettere nel secondo rigo anche della tabella e così via fino al termine della traduzione.

Nel caso di presenza di parole in (RS) Retro Stato all'interno delle parole dei glifi, permetterà di individuare subito la necessità di invertire la parola pertanto nella tabella riporterete la corrispondenza in lettere contando quanti sono i glifi da tradurre ed iniziando dall'ultimo glifo della parola come prima lettera riportata in tabella.

Questi sono i due metodi di traduzione che consigliamo, ma siete liberi di studiarne e crearne di vostri, basandovi sempre sulle regole generali descritte nel presente manuale. Il metodo che utilizzerete dipenderà sempre anche dal tempo a disposizione, valutando se fare una traduzione più frettolosa ma più imprecisa (quando magari i contenuti della traduzione ritenete possano essere necessari per procedere nella missione stessa) quindi vi serve giusto il contenuto, oppure fare una traduzione più lenta e precisa magari perché vorrete ragionarci su.

CONDIVISIONE DI GRUPPO

Quando si è ottenuta la traduzione di un testo, le informazioni acquisite potranno essere condivise verbalmente con tutti gli altri giocatori (coloro che non hanno partecipato alla traduzione). Al fine di poter analizzare al meglio i contenuti e ricevere eventuali idee, e pareri sul significato della traduzione o sull'applicazione della traduzione nella mappa di gioco.

In genere la condivisione derivante da traduzione è consigliata in fase di pernotta, permanenza in campi di pernotta, taverne e locande, comunque luoghi dove il gioco è pur vero che continuerà a far scorrere il suo timer in clessidre, ma sarete perlomeno un poco più tranquilli e sarà meno probabile essere attaccati all'improvviso. Valutate sempre con cura il luogo dove fare queste sorta di "Riunioni di Gruppo".

APPUNTI DI VIAGGIO

Sono definiti appunti di viaggio tutte le note che gli Eroi potranno scrivere sulla pergamena che possiedono se acquistata. Ovviamente tale capacità è legata strettamente alla capacità della scrittura e della lettura. L'eroe che vorrà scrivere non potrà non saper leggere e viceversa. La Pergamena potrà essere organizzata per scrivere note, iscrizioni trovate creando una sorta di mappa di viaggio da consultare sempre in caso di necessità. Chi prende appunti di viaggio in questo modo avrà l'opportunità di potersi disfare di testi, manoscritti, oggetti con iscrizioni ecc... liberando spazio inventario.

Gli appunti di viaggio potranno esser presi se possederete queste carte:



Queste carte potranno essere acquistate da un qualunque mercato artigiano del Regno. I prezzi di rivendita dei due oggetti potranno essere sempre consultati nella [pagina dedicata alla valuta del Regno](#).

La pergamena e la piuma hanno una durata bassa questo significa che dopo il loro utilizzo dovranno essere scartate. Per questo motivo, se vorrete possedere molti appunti dovrete procurarvi molte piume e molte pergamene, ma fare scorta ai mercati non sempre è conveniente dato che spesso sono articoli che possono essere trovati anche in giro nelle mappe cercando...

LE CARTE DELLA CAPACITA'

Le carte che dovrete possedere per avere la capacità di Lettura e Scrittura saranno queste:



Queste carte una volta acquisite entreranno a far parte del vostro sapere pertanto non dovranno mai essere scartate ne occuperanno spazio inventario, ma identificheranno una sorta di status sociale che vi distinguerà da altri Eroi che non le posseggono ma magari hanno altre capacità rispetto alle vostre. Entrambe le carte potranno essere acquisite dall'Eroe grazie allo studio di questo manuale, questo potrà avvenire solo presso le Torri degli scrivani. Qui infatti i gli scrivani metteranno a vostra disposizione il presente manuale, dandovi

modo di poterlo leggere al fine di superare i test che vi proporranno.

Le prove che dovrete superare dai Saggi prevedono di mettere alla prova per quel che riguarda la capacità di lettura la traduzione di un testo antico oppure per l'arte della scrittura la trascrizione di un testo da traduzione il lingua comune a glifi runici. Se vorrete avere entrambe le capacità, sarà necessario che vi muniate di un bel gruzzolo e di tanta bravura visto che le prove che affronterete saranno fatte in simultanea. In pochi hanno superato a primo tentativo le prove, ma alcuni sono riusciti uscendo dalla Torre dello Scriba ricchi di sapere e pronti ad intraprendere nuovamente il loro viaggio con la consapevolezza che il sapere è potere! I test non sono semplici e spesso il loro superamento richiede concentrazione e controllo mentale.

Per apprendere le capacità quindi dovrete:

- ➔ Possedere DoMa o ricchezza in generale
- ➔ Possedere la giusta concentrazione
- ➔ Recarvi presso la Torre di uno Scriba
- ➔ Fare le proprie richieste allo Scriba
- ➔ Leggere il manuale in questione
- ➔ Superare il test che vi verrà proposto

I RANGHI E I PUNTI MENTE

La tabella a cui bisognerà fare riferimento per comprendere in quale fascia rango il proprio Eroe rientra in base ai punti mente posseduti, è la seguente:

	I° RANGO	II° RANGO	III° RANGO
 1	 2  3  4	 5  6  7	 8  9

CARTA

Potete avere maggiori informazioni sull'avanzamento di Rango e quindi anche dei punti mente del vostro Eroe leggendo il Manuale generale del gioco nel capitolo relativo ai Punti Corpo e Punti Mente.

Se il vostro Eroe si trova nel primo Rango possedendo da 2 a 4 punti mente avrà modo di poter richiedere l'acquisizione della capacità di Lettura o di Scrittura solo al raggiungimento del 4 punto mente poiché queste due capacità come riportato sulle carte necessitano di un minimo di 4 punti mente per potersi attivare.

ANALISI DELLA CARTA DI LETTURA

La capacità di Lettura prevede che possa essere attivata se si ha un minimo di 4 punti mente dando accesso a 2 livelli di utilizzo in base al Rango nel quale si rientra:

I° Rango è quello che permetterà utilizzare la propria capacità con il primo livello ossia permetterà di tradurre i testi antichi presenti Testi, Manoscritti e Pergamene, Manufatti antichi o iscrizioni. Il II° Rango potrà essere raggiunto se i vostri punti mente saranno passati alla seconda fascia (II° Rango appunto) e vi darà accesso al secondo livello ossia alle abilità di Lettura dei testi della Magia Nera come il Necronomicon che vi permetterà di poter evocare Demoni ed Entità. Al fine di conoscere al meglio questo secondo livello quando ciò dovesse avvenire avrete accesso al manuale Necronomicon che vi darà altre informazioni su come procedere in questo tipo di lettura.



ANALISI DELLA CARTA DI SCRITTURA

La capacità di Scrittura prevede che possa essere attivata se si ha un minimo di 4 punti mente dando accesso a 2 livelli di utilizzo in base al Rango nel quale si rientra:

I° Rango è quello che permetterà di prendere appunti di viaggio, ossia comprando piuma e pergamena scrivere e riportare ricordi di Manoscritti e Pergamene, Manufatti antichi o iscrizioni trovate.

Il II° Rango potrà essere raggiunto se i vostri punti mente saranno passati alla seconda fascia (II° Rango appunto) e vi darà accesso alle abilità di Scrittura inviando messaggi a lungo raggio come l'impiego di uccelli viaggiatori per comunicare a qualcuno che si trova lontano dalla vostra posizione all'interno del regno di Laitia. La scrittura in ogni caso potrà esser fatta sempre possedendo gli strumenti (oggetti) necessari per farlo.



IMPLEMENTO DEI PUNTI MENTE

Acquisendo la capacità di Lettura e Scrittura di questo manuale, questo vi darà l'implemento di +2 punti mente. Questo determinerà un avanzamento nella fascia di Rango in cui vi trovate o se questa fosse a cavallo tra una fascia ed un'altra, il passaggio alla fascia Rango successiva. Ma ricordiamo che questo avverrà solo a Capacità acquisita, non prima!

Basandosi su un aspetto fondamentale, chi si approccerà allo studio della lettura e della scrittura avrà accesso a tutte le altre capacità. La capacità offerta da questo manuale è alla base di tutti gli altri implementi di conoscenza che vorrete fornire al vostro Eroe.

LE CARTE CHE SI ACQUISISCONO

Acquisendo la capacità di Lettura e Scrittura entrerete in possesso delle seguenti carte:



Le capacità di Lettura e Scrittura vi daranno come già detto un aumento di +2pm dandovi accesso ad altre capacità da acquisire in base a quanto avrete raggiunto.

Le combinazioni ovviamente potranno essere molteplici basate su scelte personali che ogni giocatore prenderà nei confronti della crescita intellettuale e di ruolo all'interno del gruppo di gioco.

Un Eroe che ad esempio ha un'indole più combattiva, sarà portato più ad un'incremento delle sue conoscenze in ambito costruttivo, di riparazione delle attrezzature, caccia, pesca... Mentre un Eroe più spirituale avrà modo di ampliare la sua conoscenza nell'ambito delle arti magiche e spirituali seguendo percorsi differenti finalizzati ad una formazione più da stregone che da combattimento corpo a corpo.

Studiamo le varie conoscenze che ogni Eroe potrà intraprendere partendo dalla capacità di Lettura e Scrittura basandosi sulla tabella evolutiva della conoscenza.

La tabella di riferimento dell'evoluzione dei punti mente e quindi la salita di Rango per ogni Eroe sarà sempre la seguente:

	I° RANGO				II° RANGO			III° RANGO	
 1	 2	 3	 4	 5	 6	 7	 8	 9	

In base all'Eroe che sceglierete dovrete inquadrare la posizione che i suoi punti mente occupano nella scala evolutiva guardando quanti punti mente possiede di partenza, questo per iniziare a pianificare una crescita intellettuale. Ogni capacità che vorrete raggiungere incrementerà +1pm in più.

Quando aumenterete i punti mente, dovrete sempre tenere aggiornata la vostra Dashboard.

Il limite massimo di punti mente raggiungibili è di 9pm oltre questo valore non è possibile andare. In base a quanti punti mente possedete rientrerete in un rango che vi darà modo di poter accedere a potenziamenti della stessa capacità o a nuove capacità che aumenteranno le possibilità di accesso a nuove conoscenze e agli ampliamenti di ognuna di esse. Consultate la tabella per avere un rapido riferimento.

TABELLA CAPACITA', I TESTI E RANGHI

		I° RANGO				II° RANGO		III° RANGO	
									
CAPACITA' DEL CACCIATORE									
CAPACITA' DELLO STREGONE									
CAPACITA' DEL PESCATORE									
CAPACITA' DEL MEDICO									
CAPACITA' DELL' ARTIGIANO									
CAPACITA' ALCHEMICA									
CAPACITA' ALIMENTARI									
CAPACITA' DEL VIAGGIATORE									

CAPACITA' DEL CACCIATORE



Capacità adatta ad Eroi che hanno intenzione di intraprendere il ruolo di Cacciatore nel gruppo. La conoscenza di Caccia permetterà di catturare prede, seguire le tracce, allestire trappole e trabocchetti e conoscere le migliori tecniche per uccidere Draghi e Mostri di grossa taglia. Questa Capacità possiede due step di potenziamento: la conoscenza **Trappolario** che permette di disinnescare o installare trappole e trabocchetti e con la conoscenza **Drakonis**, utile per uccidere terribili Draghi o Mostri di grossa taglia. Il ruolo di Cacciatore permetterà di procurarsi cibo animale e instaurare rapporti commerciali rivendendo le prede catturate nei mercati e Bazaar. Tutte le informazioni a riguardo verranno fornite nel **Manuale delle Capacità del Cacciatore**.

Caratteristiche necessarie al Ruolo:

- 1) Trovare il Centro dello Scriba;
- 2) Possedere almeno 4 Punti Mente;
- 3) Appartenere al I° Rango o superiore;
- 4) Avere i DoMa necessari per poter consultare il manuale e partecipare al test che lo Scribano proporrà per ottenere l'arte del Cacciatore, il costo di questa capacità si trova nella pagina dedicata a **(La valuta del Regno)**;

Cosa apporta questa capacità:

- 1) Aggiunge +1 pm a quelli posseduti;
- 2) Abilita l'accesso a due livelli di conoscenza supplementari ossia al Libro **Trappolario** e quello **Drakonis**:

➔ Abilitazione della capacità **supplementare** "**Trappolario**" che permette di imparare ad installare o rimuovere trappole e installare trabocchetti. Il nome del libro antico è: "**Trappolario**". Per leggerlo bisogna appartenere al II° Rango e possedere un minimo di 7pm.



➔ Abilitazione della capacità supplementare “**Drakonis**” che permette di imparare l’arte dell’ammazza Draghi e Cacciatore di Grossi Mostri. Il nome del libro antico è: “**Drakonis**”. Per leggerlo bisogna appartenere al III° Rango, possedere un minimo di 9pm e aver acquisito prima la Capacità **Trappolario**.



Facciamo il riepilogo complessivo delle 3 fasi evolutive al ruolo di Cacciatore. Innanzitutto è necessario che la conoscenza della Lettura e Scrittura sia già in possesso dell'Eroe e che sia in possesso anche delle caratteristiche di punti mente necessari dai vari step evolutivi.

1. Consultare da uno Scriba il **Manuale del Cacciatore**; (+1pm)
2. Acquisito il contenuto del **Manuale del Cacciatore** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Trappolario**; (+1pm)
3. Acquisito il contenuto del Libro di ampliamento **Trappolario** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Drakonis** (+1pm).

CAPACITA' DI STREGONERIA



Capacità adatta ad Eroi che hanno intenzione di intraprendere il ruolo di Stregone o Strega nel gruppo. La conoscenza dell'arte della Stregoneria permetterà di evolvere le proprie conoscenze magiche evolvendosi da semplice mago o maga in un potente stregone che avrà poteri notevoli nell'ambito della magia. Questa Capacità possiede due step di potenziamento: la conoscenza **Stregonikus** che permette di creare pozioni e incantesimi con l'impiego della materia e con la conoscenza **Necronomicon** che darà accesso alla magia nera e ad una notevole potenza spiritica che permetterà l'evocazione dei Demoni. Tutte le informazioni a riguardo verranno fornite nel **Manuale delle Capacità di Stregoneria**.

Caratteristiche necessarie al Ruolo:

- 1) Trovare il Centro dello Scriba;
- 2) Possedere almeno 5 Punti Mente;
- 3) Appartenere al II° Rango o superiore;
- 4) Avere i DoMa necessari per poter consultare il manuale e partecipare al test che lo Scribano proporrà per ottenere l'arte della Stregoneria, il costo di questa capacità si trova nella pagina dedicata a (La valuta del Regno);

Cosa apporta questa capacità:

- 1) Aggiunge +1 pm a quelli posseduti;
- 2) Abilita l'accesso a due livelli di conoscenza supplementari ossia al Libro **Stregonikus** e quello **Necronomicon**:

➔ Abilitazione della capacità supplementare "**Stragonikus**" che permette di imparare l'arte della creazione di pozioni ed incantesimi utilizzando materiali esistenti in natura. Il nome del libro antico è: "**Stregonikus**". Per leggerlo bisogna appartenere al III° Rango e possedere un minimo di 8pm.



➔ Abilitazione della capacità supplementare **“Necronomicon”** che permette di diventare uno Stregone con la capacità di evocazione di Demoni utilizzando la Magia Nera. Il nome del libro antico è: **“Necronomicon”**. Per leggerlo bisogna appartenere al III° Rango, possedere un minimo di 9pm e aver acquisito prima la Capacità **Stregonikus**.



Facciamo il riepilogo complessivo delle 3 fasi evolutive al ruolo di Stregone. Innanzitutto è necessario che la conoscenza della Lettura e Scrittura sia già in possesso dell'Eroe e che sia in possesso anche delle caratteristiche di punti mente necessari dai vari step evolutivi.

1. Consultare da uno Scriba il **Manuale delle Capacità di Stregoneria**; (+1pm)
2. Acquisito il contenuto del **Manuale delle Capacità di Stregoneria** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Stregonikus**; (+1pm)
3. Acquisito il contenuto del Libro di ampliamento **Stregonikus** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Necronomicon** (+1pm).

CAPACITA' DEL PESCATORE



Capacità adatta ad Eroi che hanno intenzione di intraprendere il ruolo di Pescatore nel gruppo. La conoscenza di Pesca permetterà di pescare in fiumi, laghi o mare, catturare mediante reti pesci, molluschi e crostacei. Questa Capacità possiede due step di potenziamento: la conoscenza **Pescorius** che permette di installare reti e pescare dalla riva o con barca e con la conoscenza **Marino**, utile per uccidere terribili Mostri Marini di grossa taglia. Il ruolo di Pescatore permetterà di procurarsi cibo e instaurare rapporti commerciali rivendendo le prede catturate nei mercati e Bazaar. Tutte le informazioni a riguardo verranno fornite nel **Manuale della Capacità di Pesca**.

Caratteristiche necessarie al Ruolo:

- 1) Trovare il Centro dello Scriba;
- 2) Possedere almeno 4 Punti Mente;
- 3) Appartenere al I° Rango o superiore;
- 4) Avere i DoMa necessari per poter consultare il manuale e partecipare al test che lo Scribano proporrà per ottenere l'arte del Pescatore, il costo di questa capacità si trova nella pagina dedicata a **(La valuta del Regno)**;

Cosa apporta questa capacità:

- 1) Aggiunge +1 pm a quelli posseduti;
- 2) Abilita l'accesso a due livelli di conoscenza supplementari ossia al Libro **Pescorius** e quello **Marino**:

➔ Abilitazione della capacità **s u p p l e m e n t a r e** “**Pescorius**” che permette di imparare ad installare reti da pesca e pescare dalla riva o con barche. Il nome del libro antico è: “**Pescorius**”. Per leggerlo bisogna appartenere al II° Rango e possedere un minimo di 7pm.



- ➔ Abilitazione della capacità supplementare “**Marino**” che permette di imparare l’arte dell’ammazza Mostri Marini di grosse dimensioni. Il nome del libro antico è: “**Marino**”. Per leggerlo bisogna appartenere al III° Rango, possedere un minimo di 9pm e aver acquisito prima la Capacità **Pescorius**.



Facciamo il riepilogo complessivo delle 3 fasi evolutive al ruolo di Pescatore. Innanzitutto è necessario che la conoscenza della Lettura e Scrittura sia già in possesso dell'Eroe e che sia in possesso anche delle caratteristiche di punti mente necessari dai vari step evolutivi.

1. Consultare da uno Scriba il **Manuale delle Capacità di Pesca**; (+1pm)
2. Acquisito il contenuto del **Manuale delle Capacità di Pesca** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Pescorius**; (+1pm)
3. Acquisito il contenuto del Libro di ampliamento **Pescorius** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Marino** (+1pm).

CAPACITA' MEDICA



Capacità adatta ad Eroi che hanno intenzione di intraprendere il ruolo di Medico nel gruppo. Le conoscenze Mediche potranno portare vantaggi prima, durante e dopo una battaglia con cura di ferite e creazione di pomate e soluzioni utili per avvelenamenti e intossicazioni sono importantissime. Questa Capacità possiede due step di potenziamento: la conoscenza **Medicale** per creare pozioni curative e la conoscenza **Testamentaria**, utile per chiunque non voglia perdere una conoscenza a scelta acquisita nell'arco della propria vita in caso di morte. Il ruolo di Medico si rivelerà importante durante le missioni più impegnative. Tutte le informazioni a riguardo verranno fornite nel **Manuale della Capacità Medica**.

Caratteristiche necessarie al Ruolo:

- 1) Trovare il Centro dello Scriba;
- 2) Possedere almeno 4 Punti Mente;
- 3) Appartenere al I° Rango o superiore;
- 4) Avere i DoMa necessari per poter consultare il manuale e partecipare al test che lo Scribano proporrà per ottenere l'arte Medica, il costo di questa capacità si trova nella pagina dedicata a (La valuta del Regno);

Cosa apporta questa capacità:

- 1) Aggiunge +1 pm a quelli posseduti;
- 2) Abilita l'accesso a due livelli di conoscenza supplementari ossia al Libro *Medicale* e quello *Testamentario*:

➔ Abilitazione della capacità supplementare "*Medicale*" che permette di potenziare la capacità base medica acquisendo tecniche di guarigione e creazione di pozioni mediche mediante erbe e combinazioni varie con l'impiego di attrezzature. Il nome del libro antico è: "*Medicale*". Per leggerlo bisogna appartenere al II° Rango e possedere un minimo di 6pm.



➔ Abilitazione della capacità supplementare **“Testamentario”** che permette di far tornare in possesso ad un Eroe di una sua capacità acquisita. Il medico sarà il custode di tale conoscenza in caso di sua morte in attesa del suo ritorno. Il nome del libro antico è



“Testamentario”. Per leggerlo bisogna appartenere al III° Rango, possedere un minimo di 9pm e aver acquisito prima la **Capacità Medica**.

Facciamo il riepilogo complessivo delle 3 fasi evolutive al ruolo di Medico. Innanzitutto è necessario che la conoscenza della Lettura e Scrittura sia già in possesso dell'Eroe e che sia in possesso anche delle caratteristiche di punti mente necessari dai vari step evolutivi.

1. Consultare da uno Scriba il **Manuale delle Capacità Mediche**; (+1pm)
2. Acquisito il contenuto del **Manuale delle Capacità Mediche** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Medicale**; (+1pm)
3. Acquisito il contenuto del Libro di ampliamento **Medicale** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Testamentario** (+1pm).

CAPACITA' ARTIGIANA



Capacità adatta ad Eroi che hanno intenzione di intraprendere il ruolo di Artigiani nel gruppo. La conoscenza dell'Artigiano permette di poter riparare attrezzature possedute limitandone rottura e logorio, costruire oggetti ed imparare l'estrazione di Gemme e Preziosi dalla roccia con la loro lavorazione e quindi rivendita. Questa Capacità possiede due step di potenziamento: la conoscenza **Factotum** che permette di riparare attrezzature e costruirne e con la conoscenza **Lapidarium**, utile per estrarre ricchezze dalle profondità della terra come gemme e preziosi, instaurando rapporti commerciali e rivendendole nei Centri di Conversione Aurea del Regno. Tutte le informazioni a riguardo verranno fornite nel **Manuale delle Capacità Artigiane**.

Caratteristiche necessarie al Ruolo:

- 1) Trovare il Centro dello Scriba;
- 2) Possedere almeno 5 Punti Mente;
- 3) Appartenere al II° Rango o superiore;
- 4) Avere i DoMa necessari per poter consultare il manuale e partecipare al test che lo Scribano proporrà per ottenere l'arte dell'Artigiano, il costo di questa capacità si trova nella pagina dedicata a **(La valuta del Regno)**;

Cosa apporta questa capacità:

- 1) Aggiunge +1 pm a quelli posseduti;
- 2) Abilita l'accesso a due livelli di conoscenza supplementari ossia al Libro **Factotum** e quello **Lapidario**:

➔ Abilitazione della capacità **s u p p l e m e n t a r e** “**Factotum**” permette di imparare a riparare materiali e armi in possesso o dei propri compagni. Il nome del libro antico è: “**Factotum**”. Per leggerlo bisogna appartenere al II° Rango e possedere un minimo di 7pm.



- ➔ Abilitazione della capacità supplementare “**Lapidario**” permette di imparare l’arte gemmologia e dei preziosi in generale, dall’estrazione dalla nuda roccia alla lavorazione dei preziosi rendendoli dei capolavori unici. Il nome del libro antico è: “**Lapidario**”. Per leggerlo bisogna appartenere al III° Rango, possedere un minimo di 9pm e aver acquisito prima la Capacità **Factotum**.



Facciamo il riepilogo complessivo delle 3 fasi evolutive al ruolo di Artigiano. Innanzitutto è necessario che la conoscenza della Lettura e Scrittura sia già in possesso dell'Eroe e che sia in possesso anche delle caratteristiche di punti mente necessari dai vari step evolutivi.

1. Consultare da uno Scriba il **Manuale delle Capacità Artigiane**; (+1pm)
2. Acquisito il contenuto del **Manuale delle Capacità Artigiane** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Factotum**; (+1pm)
3. Acquisito il contenuto del Libro di ampliamento **Factotum** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Lapidario** (+1pm).

CAPACITA' ALCHEMICA



Capacità adatta ad Eroi che hanno intenzione di intraprendere il ruolo di Alchimisti nel gruppo. La conoscenza dell'Alchimista permette di poter riconoscere le erbe e i materiali naturali creando unguenti curativi e permettendo di poter comunicare con gli animali grazie all'arte mistica. Questa Capacità possiede due step di potenziamento: la conoscenza **Erborario** che permette di riconoscere le erbe ed utilizzarle a proprio vantaggio e con la conoscenza **Alcidium**, utile per imparare la comunicazione con altri esseri viventi del mondo animale che abbiamo delle caratteristiche specifiche, potendoli controllare. Tutte le informazioni a riguardo verranno fornite nel *Manuale delle Capacità Alchimiste*.

Caratteristiche necessarie al Ruolo:

- 1) Trovare il Centro dello Scriba;
- 2) Possedere almeno 5 Punti Mente;
- 3) Appartenere al II° Rango o superiore;
- 4) Avere i DoMa necessari per poter consultare il manuale e partecipare al test che lo Scribano proporrà per ottenere l'arte dell'Alchimista, il costo di questa capacità si trova nella pagina dedicata a **(La valuta del Regno)**;

Cosa apporta questa capacità:

- 1) Aggiunge +1 pm a quelli posseduti;
- 2) Abilita l'accesso a due livelli di conoscenza supplementari ossia al Libro **Erbolario** e quello **Alcidium**:

➔ Abilitazione della capacità supplementare **"Erbolario"** permette di riconoscere le erbe e la materia che si trova in natura combinandola per creare unguenti curativi e non. Il nome del libro antico è: **"Erbolario"**. Per leggerlo bisogna appartenere al II° Rango e possedere un minimo di 7pm.



➔ Abilitazione della capacità supplementare “**Alcidium**” permette di imparare l’arte della comunicazione con il mondo animale. Il nome del libro antico è: “**Alcidium**”. Per leggerlo bisogna appartenere al III° Rango, possedere un minimo di 9pm e aver acquisito prima la Capacità **Erbolario**.



Facciamo il riepilogo complessivo delle 3 fasi evolutive al ruolo di Alchimista. Innanzitutto è necessario che la conoscenza della Lettura e Scrittura sia già in possesso dell'Eroe e che sia in possesso anche delle caratteristiche di punti mente necessari dai vari step evolutivi.

1. Consultare da uno Scriba il **Manuale delle Capacità Alchimiste**; (+1pm)
2. Acquisito il contenuto del **Manuale della Capacità Alchimista** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Erbolario**; (+1pm)
3. Acquisito il contenuto del Libro di ampliamento **Erbolario** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Alcidium** (+1pm).

CAPACITA' ALIMENTARE



Capacità adatta ad Eroi che hanno intenzione di intraprendere il ruolo di Cuoco nel gruppo. La conoscenza del Cuoco permette di poter preparare cibi e bevande complesse con l'ausilio di ingredienti alimentari combinandoli tra di loro. Questa Capacità possiede due step di potenziamento: la conoscenza ***Cibarium*** che permette di preparare piatti con la combinazione di ingredienti, aumentandone notevolmente i principi curativi e con la conoscenza ***Pater Familia***, utile per poter effettuare tutti gli acquisti degli ingredienti alimentari con un risparmio notevole sul prezzo di vendita, diciamo uno sconto dedicato ai cuochi professionisti. Tutte le informazioni a riguardo verranno fornite nel ***Manuale della Capacità Alimentare***.

Caratteristiche necessarie al Ruolo:

- 1) Trovare il Centro dello Scriba;
- 2) Possedere almeno 4 Punti Mente;
- 3) Appartenere al I° Rango o superiore;
- 4) Avere i DoMa necessari per poter consultare il manuale e partecipare al test che lo Scribano proporrà per ottenere l'arte del Cuoco, il costo di questa capacità si trova nella pagina dedicata a (La valuta del Regno);

Cosa apporta questa capacità:

- 1) Aggiunge +1 pm a quelli posseduti;
- 2) Abilita l'accesso a due livelli di conoscenza supplementari ossia al Libro *Cibarium* e quello *Pater Familia*:

➔ Abilitazione della capacità supplementare "*Cibarium*" permette di conoscere tutti gli ingredienti e strumenti necessari per la preparazione di piatti complessi dalle proprietà superiori. Il nome del libro antico è: "*Cibarium*". Per leggerlo bisogna appartenere al II° Rango e possedere un minimo di 6pm.



- ➡ Abilitazione della capacità supplementare “**Pater Familia**” permette di risparmiare su tutto ciò che riguarda l’acquisto di ingredienti e strumenti ed oggetti necessari per la sua arte di Cuoco. Il nome del libro antico è: “**Pater Familia**”. Per leggerlo bisogna appartenere al III° Rango, possedere un minimo di 8pm e aver acquisito prima la Capacità **Cibarium**.



Facciamo il riepilogo complessivo delle 3 fasi evolutive al ruolo di Cuoco. Innanzitutto è necessario che la conoscenza della Lettura e Scrittura sia già in possesso dell'Eroe e che sia in possesso anche delle caratteristiche di punti mente necessari dai vari step evolutivi.

1. Consultare da uno Scriba il **Manuale delle Capacità Alimentari**; (+1pm)
2. Acquisito il contenuto del **Manuale delle Capacità Alimentari** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Cibarium**; (+1pm)
3. Acquisito il contenuto del Libro di ampliamento **Cibarium** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Pater Familia** (+1pm).

MAMOQUEST

Capacità Viaggiatore

Il giocatore ha intrapreso Parte del Viaggiatore. Questo gli permetterà di accedere alla lettura dei testi Atlantici. Scorreranno in base all'evoluzione dei suoi punteggi. La capacità è legata alla vita dell'Eace sino alla sua eventuale dipartita.

Capacità

Capacità di Navigazione **Capacità di Sopravvivenza** **Capacità di Resistenza**

CARTE DELLE CAPACITÀ

77

Caratteristiche necessarie al Ruolo:

- 1) Trovare il Centro dello Scriba;
- 2) Possedere almeno 4 Punti Mente;
- 3) Appartenere al I° Rango o superiore;
- 4) Avere i DoMa necessari per poter consultare il manuale e partecipare al test che lo Scribano proporrà per ottenere l'arte del Viaggiatore, il costo di questa capacità si trova nella pagina dedicata a **(La valuta del Regno)**;

Cosa apporta questa capacità:

- 1) Aggiunge +1 pm a quelli posseduti;
- 2) Abilita l'accesso a due livelli di conoscenza supplementari ossia al Libro **Atlante** e quello **Scorciatorio**:

➔ Abilitazione della capacità supplementare “**Atlante**” permette di conoscere tutte le rotte e le distanze delle varie tappe del Regno grazie alla consultazione della Mappa del Regno. Il nome del libro antico è: “**Atlante**”. Per leggerlo bisogna appartenere al II° Rango e possedere un minimo di 6pm.



➔ Abilitazione della capacità supplementare **“Scorciatorio”** permette di risparmiare tempo in clessidre durante i vostri viaggi, che a seconda della tratta verranno diminuiti riducendone le percorrenze dandovi il modo di poter giocare in modo più rapido e veloce. Il nome del libro antico è:



“Scorciatorio”. Per leggerlo bisogna appartenere al III° Rango, possedere un minimo di 8pm e aver acquisito prima la Capacità **Atlante**.

Facciamo il riepilogo complessivo delle 3 fasi evolutive al ruolo di Viaggiatore. Innanzitutto è necessario che la conoscenza della Lettura e Scrittura sia già in possesso dell'Eroe e che sia in possesso anche delle caratteristiche di punti mente necessari dai vari step evolutivi.

1. Consultare da uno Scriba il **Manuale del Viaggiatore**; (+1pm)
2. Acquisito il contenuto del **Manuale del Viaggiatore** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Atlante**; (+1pm)
3. Acquisito il contenuto del Libro di ampliamento **Atlante** sarà possibile accedere al Libro di ampliamento **Scorciatorio** (+1pm).

IRREVERSIBILITA' DELLA CAPACITA'

Quando un Eroe avrà stabilito il percorso di conoscenza e avrà iniziato a percorrerlo, questo percorso non potrà in nessun modo essere cambiato sarà pertanto impossibile dimenticare ciò che si è deciso di apprendere. E' estremamente importante quindi che ogni giocatore stabilisca man mano il percorso culturale da intraprendere facendo in modo che questo si orienti verso quel che vorrà ottenere migliorandolo di volta in volta secondo un progetto di vita/evoluzione dell'Eroe.

Ogni capacità evolutiva farà aumentare il numero di punti mente dell'Eroe di +1pm. Tenete bene a mente che il limite è massimo di 9 punti mente, pertanto sarà importante valutare quali conoscenze sia meglio intraprendere rispetto ad altre. La conoscenza non potrà sfiorare il valore 9 in ogni caso pertanto studiare il percorso culturale è importante per sapere quale è meglio intraprendere senza lasciare capacità evolutive incomplete. Fate questo tenendo anche in considerazione il fatto che lo studio di questo manuale vi fornirà già anche +2 punti mente.

Per studiare il vostro percorso, utilizzate sempre la tabella di riferimento presente su questo manuale alla pagina 55 al capitolo: **"Tabella Capacità, i Testi e i Ranghi"**

LA LETTURA DELLE CARTE

Sopra ad ogni carta sono riportate tutte le informazioni necessarie per poter accedere a: Contenuti, impiego, condizioni (Vantaggi e potenziali svantaggi).

Le carte presenti nel gioco sono moltissime, quelle che verranno affrontate in questo manuale saranno quelle legate alla Lettura e Scrittura, le capacità ottenibili grazie alla conoscenza della lettura e scrittura e le carte di ampliamento della conoscenza. Iniziamo con il dire che la conoscenza base che un Eroe che vorrà "Acculturarsi" sarà obbligatoriamente data dalla conoscenza base della capacità di Lettura e Scrittura, come logica detta. Bisogna saper leggere e scrivere per poter studiare...

Le carte ottenute studiando il presente manuale pertanto saranno le seguenti:



La Capacità di Scrittura:

L'icona nell'angolo in alto a sinistra identifica che la carta in questione è appartenente al mazzo delle carte delle capacità, informazione che è riportata inoltre anche in basso nell'ultimo rigo relativo al titolo di appartenenza al mazzo carte.

Al centro in alto vi è il nome della Capacità Scrittura con un breve richiamo grafico di glifi posti a spirale nel riquadro immagine descrittiva.

Il testo riportato sulla carta dice:

“Il giocatore ha imparato a scrivere e prendere appunti utilizzando piuma, inchiostro e pergamena. Questa capacità gli permetterà di accedere a qualunque altra forma di conoscenza. La capacità è legata alla vita dell'Eroe sino alla sua eventuale dipartita”.

Analizzando il significato di quel che spiega, si comprende che l'eroe che è entrato in possesso di questa carta avrà imparato l'arte di poter prendere appunti, utilizzando gli strumenti di scrittura come la piuma, l'inchiostro e la pergamena, oggetti acquistabili presso qualunque bazaar del Regno ma che sino a quel momento non sarebbero stati utilizzabili in quanto il loro impiego non era a conoscenza dell'Eroe. Inoltre il testo spiega che la capacità della scrittura acquisita permetterà adesso di poter implementare altre capacità disponibili (avendone i requisiti ovviamente). Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (previo determinati atti testamentari, consultate il paragrafo relativo alla carta dell'evoluzione della capacità medica "Testamentario"). Le icone riportate in basso infine riassumono specificatamente da sinistra a destra che: per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 2 o più punti mente, che la carta darà accesso all'impiego di Piuma, inchiostro e pergamena, impiegabili come indicato dalla tabella delle capacità nel primo Rango, inoltre la capacità di scrittura fornisce all'Eroe +1 punto mente.



La Capacità di Lettura:

L'icona nell'angolo in alto a sinistra identifica che la carta in questione è appartenente al mazzo delle carte delle capacità, informazione che è riportata inoltre anche in basso nell'ultimo rigo relativo al titolo di appartenenza al mazzo carte.

Al centro in alto vi è il nome della Capacità Lettura con un breve richiamo grafico di testo antico scritto da antichi scribani nel riquadro immagine descrittiva.

Il testo riportato sulla carta dice:

“Il giocatore ha imparato a leggere i testi antichi e quindi a tradurre la lingua Runica. Questa capacità gli permetterà di accedere a qualunque altra forma di conoscenza. La capacità è legata alla vita dell'Eroe sino alla sua eventuale dipartita”.

Analizzando il significato di quel che spiega, si comprende che l'eroe che è entrato in possesso di questa carta avrà imparato l'arte di poter leggere le scritte antiche, testi che possono essere trovati sparsi nel Regno di Laitia su pergamene, incisi su oggetti o su porte, ma soprattutto questa capacità è importante perché permette di leggere i testi stessi delle capacità e quindi acquisirne i contenuti. Inoltre il testo spiega che la capacità della lettura acquisita permetterà adesso di poter implementare altre capacità disponibili (avendone i requisiti ovviamente). Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (previo determinati atti testamentari, consultate il paragrafo relativo alla carta dell'evoluzione della capacità medica "Testamentario"). Le icone riportate in basso infine riassumono specificatamente da sinistra a destra che: per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 2 o più punti mente, che la carta darà accesso alla lettura dei simboli runici e alla loro traduzione, come indicato dalla tabella delle capacità nel primo Rango, inoltre la capacità di lettura fornisce all'Eroe +1 punto mente.

Riassumendo queste prime due carte di Lettura e Scrittura sono legate tra di loro e verranno acquisite in contemporanea. La capacità di Lettura e Scrittura è alla base di ogni capacità evolutiva e di ogni ulteriore espansione.



La Capacità del Cacciatore:

L'icona nell'angolo in alto a sinistra  identifica che la carta in questione è appartenente al mazzo delle carte delle capacità, informazione che è riportata inoltre anche in basso nell'ultimo rigo relativo al titolo di appartenenza al mazzo carte.

Al centro in alto vi è il nome della Capacità Cacciatore con un breve richiamo grafico di una trappola nel riquadro immagine descrittiva.

Il testo riportato sulla carta dice: "Il giocatore ha intrapreso l'arte del Cacciatore. Questo gli permetterà di accedere alla lettura dei testi Trappolario e Drakonis in base all'evoluzione dei suoi punti mente. La capacità è legata alla vita dell'Eroe sino alla sua eventuale dipartita". Analizzando il significato di quel che spiega, si comprende che l'eroe che ha deciso di intraprendere l'arte del

Cacciatore entrando in possesso di questa carta intraprenderà un percorso legato a disinnescare o installazione di trappole e conoscenza sulle principali tecniche di cattura e uccisione delle bestie dalle più feroci ma di piccole dimensioni alle più grosse come i Draghi. Inoltre il testo spiega che la capacità del Cacciatore adesso permetterà di poter implementare altre capacità collegate ad essa (avendone i requisiti ovviamente), nello specifico si tratta della capacità data dalla lettura dei testi Trappolario e Drakonis. Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (previo determinati atti testamentari, consultate il paragrafo relativo alla carta dell'evoluzione della capacità medica "Testamentario").



Le icone riportate in calce alla carta riassumono specificatamente da sinistra a destra che per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 4 o più pm, che la carta darà accesso alla lettura dei testi Trappolario con il raggiungimento del II° Rango con un minimo di 7pm e successivamente del testo Drakonis con il raggiungimento del III° Rango con un minimo di 9 pm, l'ottenimento di questa capacità e di ognuna delle supplementari fornirà all'Eroe +1pm cadauna quando verranno ottenute. L'eroe dovrà riportare tale variazione sulla propria scheda.



La Capacità di Stregoneria:

L'icona nell'angolo in alto a sinistra  identifica che la carta in questione è appartenente al mazzo delle carte delle capacità, informazione che è riportata inoltre anche in basso nell'ultimo rigo relativo al titolo di appartenenza al mazzo carte.

Al centro in alto vi è il nome della Capacità di Stregoneria con un breve richiamo grafico di una Mano di Fatima nel riquadro immagine descrittiva.

Il testo riportato sulla carta dice: “Il giocatore ha intrapreso l'arte della Stregoneria. Questo gli permetterà di accedere alla lettura dei stesti Stregonikus e Necronomicon in base all'evoluzione dei suoi pm. La capacità è legata alla vita dell'Eroe sino alla sua eventuale dipartita”.

Analizzando il significato di quel che spiega, si comprende che l'eroe che ha deciso di intraprendere

l'arte della Stregoneria entrando in possesso delle facoltà che gli permetteranno di intraprendere un percorso legato ad un'evoluzione spirituale legata alla realizzazione di incantesimi potentissimi e conoscenze che permettano di entrare in contatto con Demoni ed entità oscure legate alla magia nera. Inoltre il testo spiega che la capacità della Stregoneria permetterà di poter implementare altre capacità collegate ad essa (avendone i requisiti ovviamente), nello specifico si tratta della capacità data dalla lettura dei testi Stregonikus e Necronomicon. Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (previo determinati atti testamentari, consultate il paragrafo relativo alla carta dell'evoluzione della capacità medica "Testamentario").



Le icone riportate in basso infine riassumono specificatamente da sinistra a destra che: per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 5 o più pm, che la carta darà accesso alla lettura dei testi Stregonikus con il raggiungimento del III° Rango con un minimo di 8pm e successivamente del testo Necronomicon con il raggiungimento del III° Rango con un minimo di 9pm, l'ottenimento di questa capacità e di ognuna delle supplementari fornirà all'Eroe +1pm cadauna quando verranno ottenute. L'eroe dovrà riportare tale variazione sulla propria scheda.



La Capacità del Pescatore:

L'icona nell'angolo in alto a sinistra  identifica che la carta in questione è appartenente al mazzo delle carte delle capacità, informazione che è riportata inoltre anche in basso nell'ultimo rigo relativo al titolo di appartenenza al mazzo carte.

Al centro in alto vi è il nome della Capacità del Pescatore con un breve richiamo grafico di alcuni pescatori in barca nel riquadro immagine descrittiva. Il testo riportato sulla carta dice: “Il giocatore ha intrapreso l'arte del Pescatore. Questo gli permetterà di accedere alla lettura dei stesti Pescorius e Marino in base all'evoluzione dei suoi pm. La capacità è legata alla vita dell'Eroe sino alla sua eventuale dipartita”.

Analizzando il significato di quel che spiega, si comprende che l'eroe che ha deciso di intraprendere

l'arte del Pescatore entrando in possesso delle facoltà che gli permetteranno di intraprendere un percorso legato alla pesca quindi alla cattura di prede marine per cibarsene o rivenderle e conoscenza sulle principali tecniche di cattura e uccisione delle bestie marine. Inoltre il testo spiega che la capacità della Pesca permetterà di poter implementare altre capacità collegate ad essa (avendone i requisiti ovviamente), nello specifico si tratta della capacità data dalla lettura dei testi Pescorius e Marino. Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (previo determinati atti testamentari, consultate il paragrafo relativo alla carta dell'evoluzione della capacità medica "Testamentario").



Le icone riportate in basso infine riassumono specificatamente da sinistra a destra che: per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 4 o più pm, che la carta darà accesso alla lettura dei testi Pescorius con il raggiungimento del II° Rango con un minimo di 7pm e successivamente del testo Marino con il raggiungimento del III° Rango con un minimo di 9pm, l'ottenimento di questa capacità e di ognuna delle supplementari fornirà all'Eroe +1pm. cadauna quando verranno ottenute. L'eroe dovrà riportare tale variazione sulla propria scheda.



La Capacità del Medico:

L'icona nell'angolo in alto a sinistra  identifica che la carta in questione è appartenente al mazzo delle carte delle capacità, informazione che è riportata inoltre anche in basso nell'ultimo rigo relativo al titolo di appartenenza al mazzo carte.

Al centro in alto vi è il nome della Capacità del Medico con un breve richiamo grafico di una tipica figura del medico nel riquadro immagine descrittiva. Il testo riportato sulla carta dice: “Il giocatore ha intrapreso l'arte del Medico. Questo gli permetterà di accedere alla lettura dei stesti Medicale e Testamentario in base all'evoluzione dei suoi pm. La capacità è legata alla vita dell'Eroe sino alla sua eventuale dipartita”.

Analizzando il significato di quel che spiega, si comprende che l'eroe che ha deciso di intraprendere

l'arte del Medico entrando in possesso delle facoltà che gli permetteranno di curare e guarire feriti e moribondi in battaglia intraprendendo anche il ruolo di custode delle conoscenze mediante testamento. Inoltre il testo spiega che la capacità del Medico permetterà di poter implementare altre capacità collegate ad essa (avendone i requisiti ovviamente), nello specifico si tratta della capacità data dalla lettura dei testi Medica e Testamentaria. Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (se il medico non avrà raggiunto il livello di conoscenza del Testamentario non potrà rivolgere la custodia delle conoscenze su di se).



Le icone riportate in basso infine riassumono specificatamente da sinistra a destra che: per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 4 o più pm, che la carta darà accesso alla lettura dei testi Medica con il raggiungimento del II° Rango con un minimo di 6pm e successivamente del testo Testamentario con il raggiungimento del III° Rango con un minimo di 9pm, l'ottenimento di questa capacità e di ognuna delle supplementari fornirà all'Eroe +1pm. cadauna quando verranno ottenute. L'eroe dovrà riportare tale variazione sulla propria scheda.



La Capacità Artigiana:

L'icona nell'angolo in alto a sinistra  identifica che la carta in questione è appartenente al mazzo delle carte delle capacità, informazione che è riportata inoltre anche in basso nell'ultimo rigo relativo al titolo di appartenenza al mazzo carte.

Al centro in alto vi è il nome della Capacità Artigiana con un breve richiamo grafico di una tipica figura di artigiani che lavorano il metallo e comunque indaffarati nella lavorazione manuale dei materiali.

Il testo riportato sulla carta dice: “Il giocatore ha intrapreso l'arte dell'Artigiano. Questo gli permetterà di accedere alla lettura dei testi Factotum e Lapidario in base all'evoluzione dei suoi punti mente. La capacità è legata alla vita dell'Eroe sino alla sua eventuale dipartita”.

Analizzando il contenuto della carta si comprende che l'Eroe che ha deciso di intraprendere l'arte Artigiana entrando in possesso delle facoltà che gli permetteranno di manipolare materiali, riparare attrezzature, costruire e ottenere capacità di estrazione rocciosa. Il testo spiega che la capacità dell'Artigiano permetterà di poter implementare altre capacità collegate ad essa (avendone i requisiti ovviamente), nello specifico si tratta della capacità data dalla lettura dei testi Factotum e Lapidario. Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (previo determinati atti testamentari, consultate il paragrafo relativo alla carta dell'evoluzione della capacità medica "Testamentario").



Le icone riportate in basso infine riassumono specificatamente da sinistra a destra che: per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 5 o più pm, che la carta darà accesso alla lettura dei testi Factotum con il raggiungimento del II° Rango con un minimo di 7pm e successivamente del testo Lapidario con il raggiungimento del III° Rango con un minimo di 9pm, l'ottenimento di questa capacità e di ognuna delle supplementari fornirà all'Eroe +1pm. cadauna quando verranno ottenute. L'Eroe dovrà riportare tale variazione sulla propria scheda.

Analizzando il contenuto della carta si comprende che l'eroe che ha deciso di intraprendere l'arte dell'Alchimista entrando in possesso delle facoltà che gli permetteranno di manipolare elementi, materiali esoterici e composti creando nuovi materiali, e pozioni varie. Il testo spiega che la capacità dell'Alchimista permetterà di poter implementare altre capacità collegate ad essa (avendone i requisiti ovviamente), nello specifico si tratta della capacità data dalla lettura dei testi Erbolario ed Alcidium. Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (previo determinati atti testamentari, consultate il paragrafo relativo alla carta dell'evoluzione della capacità medica "Testamentario").



Le icone riportate in basso infine riassumono specificatamente da sinistra a destra che: per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 5 o più pm, che la carta darà accesso alla lettura dei testi Erbolario con il raggiungimento del II° Rango con un minimo di 7pm e successivamente del testo Alcidium con il raggiungimento del III° Rango con un minimo di 9pm, l'ottenimento di questa capacità e di ognuna delle supplementari fornirà all'Eroe +1pm. cadauna quando verranno ottenute. L'eroe dovrà riportare tale variazione sulla propria scheda.



La Capacità Alimentare:

L'icona nell'angolo in alto a sinistra  identifica che la carta in questione è appartenente al mazzo delle carte delle capacità, informazione che è riportata inoltre anche in basso nell'ultimo rigo relativo al titolo di appartenenza al mazzo carte.

Al centro in alto vi è il nome della Capacità Alimentare con un breve richiamo grafico di una tipica figura di un cuoco indaffarato nella cottura di cibi e pietanze in una cucina ben fornita.

Il testo riportato sulla carta dice: "Il giocatore ha intrapreso l'arte dell'Esperto Alimentare. Questo gli permetterà di accedere alla lettura dei testi Cibarium e Pater Familia in base all'evoluzione dei suoi punti mente. La capacità è legata alla vita dell'Eroe sino alla sua eventuale dipartita". Analizzando il contenuto della carta si comprende che l'eroe che ha

deciso di intraprendere l'arte del Cuoco entrando in possesso delle facoltà che gli permetteranno di manipolare cibi e pietanze, conoscere gli ingredienti, come combinarli e dove acquistarli risparmiando. Il testo spiega che la capacità del Cuoco permetterà di poter implementare altre capacità collegate ad essa (avendone i requisiti ovviamente), nello specifico si tratta della capacità data dalla lettura dei testi Cibarium e Pater Familia. Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (previo determinati atti testamentari, consultate il paragrafo relativo alla carta dell'evoluzione della capacità medica "Testamentario").



Le icone riportate in basso infine riassumono specificatamente da sinistra a destra che: per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 4 o più pm, che la carta darà accesso alla lettura dei testi Cibarium con il raggiungimento del II° Rango con un minimo di 6pm e successivamente del testo Pater Familia con il raggiungimento del III° Rango con un minimo di 8pm, l'ottenimento di questa capacità e di ognuna delle supplementari fornirà all'Eroe +1pm. cadauna quando verranno ottenute. L'eroe dovrà riportare tale variazione sulla propria scheda.



La Capacità del Viaggiatore:

L'icona nell'angolo in alto a sinistra  identifica che la carta in questione è appartenente al mazzo delle carte delle capacità, informazione che è riportata inoltre anche in basso nell'ultimo rigo relativo al titolo di appartenenza al mazzo carte.

Al centro in alto vi è il nome della Capacità Viaggiatore con un breve richiamo grafico di una stella di orientamento geografico.

Il testo riportato sulla carta dice: “Il giocatore ha intrapreso l'arte del Viaggiatore. Questo gli permetterà di accedere alla lettura dei testi Atlante e Scorciatorio in base all'evoluzione dei suoi punti mente. La capacità è legata alla vita dell'Eroe sino alla sua eventuale dipartita”.

Analizzando il contenuto della carta si comprende che L'eroe che ha deciso di intraprendere l'arte del

Viaggiatore entrando in possesso delle facoltà che gli permetteranno di sapersi spostare scegliendo sempre la migliore rotta, sentiero e luogo minimizzando le distanze anche a chi viaggia con lui. Il testo spiega che la capacità del Viaggiatore permetterà di poter implementare altre capacità collegate ad essa (avendone i requisiti ovviamente), nello specifico si tratta della capacità data dalla lettura dei testi Atlante e Scorciatorio. Informa infine che l'Eroe sarà in possesso di questa capacità sempre sino ad un'eventuale morte (previo determinati atti testamentari, consultate il paragrafo relativo alla carta dell'evoluzione della capacità medica "Testamentario").



Le icone riportate in basso infine riassumono specificatamente da sinistra a destra che: per l'ottenimento di questa capacità bisogna possedere un minimo di 4 o più pm, che la carta darà accesso alla lettura dei testi Atlante con il raggiungimento del II° Rango con un minimo di 6pm e successivamente del testo Scorciatorio con il raggiungimento del III° Rango con un minimo di 8pm, l'ottenimento di questa capacità e di ognuna delle supplementari fornirà all'Eroe +1pm. cadauna quando verranno ottenute. L'eroe dovrà riportare tale variazione sulla propria scheda.

FINE
©MAMOQUEST 2026

Testo aggiornato al 18 Aprile 2026