

## SPECIALIZZAZIONI

| De Bello                         | De Natura   | De Societate          | De Magia               | De Scientia                          | De Corpore               |
|----------------------------------|---|-----------------------|------------------------|--------------------------------------|--------------------------|
| Ambedestria                      | Addestrare Animali (N)                              | Barare, falsificare   | Conoscenze Arcane      | Architettura                         | Acrobazia                |
| Brutalità                        | Cavalcare in situazioni difficili                   | Borseggiare           | Conoscenze Religioni   | Conoscenze: Astronomia               | Correre, Saltare         |
| Combattere con due armi          | Conoscenze: Natura                                  | Cantare               | Conoscenze: Astrologia | Costruzione archi (N)                | Equilibrio               |
| Difendersi con due armi          | Creazione, ricerca e rimozione trappole per animali | Corteggiare           | Riti autorizzati       | Costruzione Armature (N)             | Muoversi silenziosamente |
| Disarmare                        | Empatia animale                                     | Danzare               | Riti Proibiti (NN)     | Costruzione armi (N)                 | Nuotare                  |
| Estrazione rapida del sica (NX)  | Imitare suoni animali                               | Diplomazia            |                        | Costruzione scudi (N)                | Scalare                  |
| Tiro Preciso con armi a distanza | Nascondere tracce                                   | Lingue antiche (N)    |                        | Erboristeria (NNN)                   |                          |
| Uso armi a cavallo               | Navigazione (N)                                     | Raccolta informazioni |                        | Individuazione/eliminazione trappole |                          |
|                                  | Orientamento  | Recitazione           |                        | Medicina e anatomia                  |                          |
|                                  | Seguire Tracce                                      | Strategia             |                        | Navigazione (N)                      |                          |
|                                  |   | Suonare strumenti/i   |                        | Scassinare Serrature                 |                          |
|                                  |   |                       |                        | Uso/Estrazione veleni (NNN)          |                          |

Le specializzazioni di seguito sono assegnate in automatico, tutti i custodes ne hanno una conoscenza base

Lingua moderna (Latino)  
 Matematica (base)  
 Cavalcare (max CD 6)  
 Geografia (base)  
 Storia (base)

(N) indica che non si possono fare tentativi se non si è specializzati.

(NX) Per tentare la spec. occorre comprare o saper realizzare una polsiera/cavigliera fondina, apposita, in pelle, per sica.

(NN) Indica che non è possibile scegliere questa specializzazione se non la si acquisisce o la si impara durante un'avventura.

(NNN) Chi ha entrambe le specializzazioni possiede un livello di conoscenza della materia molto alto ed è considerato un esperto (grado di "Sapientia Venefica")

## APPROFONDIMENTI

Qui di seguito troverete alcuni approfondimenti relativi a specializzazioni che richiedono una spiegazione a parte. Per tutte le altre è possibile generalizzare specificando che ognuna di loro, nell'ambito dell'argomento, aggiungono 1d3 al tiro sulla Peritia coinvolta. Il prerequisito comune a tutte è che **la peritia a cui fanno riferimento abbia un valore minimo di 12**.

Ad. Es. Acrobazia: **+1d3 De Corpore** per quei gesti atletici che non siano "correre", "saltare", "scalare" ecc..ecc.. per i quali non è necessaria una preparazione specifica, ma possono essere compiuti naturalmente. Non rientrano in questa casistica i "salti mortali", "il camminare sulle braccia", "le capriole volanti..ecc..ecc.."

### Acrobazia – Prerequisiti : De Corpore 18

+2 al De Corpore nelle azioni di Evitatio – Il custos è molto agile e sa come disimpegnarsi nelle situazioni di grave difficoltà in combattimento.

### Addestrare animali (N) – Prerequisiti: De Natura 18, Empatia animale

Il custos è in grado di addestrare animali selvatici di piccole dimensioni, come falchi, poiane, gufi, ermellini, volpi, manguste (diff. 12) ecc..ecc.. dovendo però prima catturarli o comprarli nei numerosi mercati imperiali. E' in grado di addestrare animali "domestici" come cavalli, gatti o cani (diff. 9). L'addestramento avviene in più fasi e prevede il tiro di due dadi:

- 1 – Il primo tiro di dado coincide con il primo periodo di "convivenza" con l'animale selvatico (2 settimane) o domestico (1 settimana) e permetteranno al custos di essere accettato dall'animale quale "amico" non pericoloso;
- 2 – Il secondo tiro di dado rappresenta il lasso di tempo successivo nel quale il PG verrà identificato come "capobranco" da seguire ed a cui obbedire;

Infine, un terzo tiro di dado con difficoltà diminuita (CD 9 – animali selvatici – CD 6 animali domestici) consentirà al custos di insegnare un massimo di tre "giochi" semplici all'animale, secondo la differenza tra il tiro di dado ed il grado di difficoltà

diff 1,2 – 1 gioco  
 diff 3,4 – 2 giochi  
 diff >4 – 3 giochi

Al termine dell'addestramento l'animale otterrà i Punteggi variabili da 3 in su per le caratteristiche: AGGRESSIVITA', FEDELTA', SPIRITO DI SACRIFICIO (calcolati aggiungendo +2 al differenziale ottenuto in ognuno dei tre singoli tiri di dado effettuati)

**Aggressività:** Indica la propensione all'attacco dell'animale. E' anche indicativo rispetto al tipo di atteggiamento che avrà verso gli estranei e coloro che abitualmente non frequenta.

**Fedeltà:** E' l'abnegazione dell'animale verso il padrone, più alto sarà questo valore, maggiore sarà lo spirito di sacrificio e la fedeltà. Un valore alto indica che in certe circostanze, l'animale può anche scegliere di sacrificare la propria vita per salvare il padrone.

**Spirito di sacrificio:** Indica l'istinto primordiale dell'animale che lo porta a pensare innanzitutto a sè. Un valore alto (oltre il 10) lo porterà ad affrontare situazioni estreme per l'amicizia che lo lega al custos.

**N.B** In caso di valori uguali di **Fedeltà e Spirito di Sacrificio** la tendenza dell'animale sarà comunque quella di pensare prima alla propria vita e poi a quella del padrone

**Ambidestria – Prerequisiti:** De Bello 22

+ 2 De Bello in caso di combattimento con due armi - Permette di utilizzare entrambe le mani in modo efficace riuscendo quindi, ad esempio, a scrivere con la sinistra o imparare a combattere con due armi diminuendo le penalità. Senza questa Specializzazione il custos che volesse usare due armi, avrebbe una penalità di 8 sul De Bello.

**Brutalità – Prerequisiti:** De Bello 24

+2 De Bello quando il PG usa la Furor in combattimento - Il custos ha un'aggressività ed una determinazione devastanti e quando decide di attaccare con Furor i suoi colpi e le sue movenze risultano ancora più micidiali ed efficaci.

**Combattere con due Armi – Prerequisiti:** De Bello 22, Ambidestria

+2 De Bello (+ 4 se la seconda arma è piccola) in caso di combattimento con due armi - Il custos è in grado di combattere con due armi diminuendone la penalità che normalmente avrebbe. Qualora l'attacco andasse a bersaglio al totale dei danni potrà aggiungere il valore offensivo della seconda arma tirandone il dado valore.

**Conoscenze Arcane – Prerequisiti:** De Magia 22

+2 De Magia – Il custos ha una conoscenza approfondita delle leggende e dei miti che esistono nelle varie provincie dell'impero comprese le creature che ne sono eventualmente coinvolte. E' una conoscenza teorica, in continuo sviluppo e verifica. Avere questa specializzazione permette al personaggio di ricollegare eventuali fatti o accadimenti a leggende o miti del luogo nel quale sono avvenuti.

**Costruire Archi, Armi, Armature, Scudi (N) – Prerequisiti:** De Scientia 20

+4 De Scientia - Per la costruzione di armi, armature, scudi e archi. Il Custos che vorrà utilizzare la specializzazione dovrà poter accedere ad un laboratorio di Falegnameria e ad una forgia da fabbro.

**Creazione, Ricerca e Rimozione di trappole per animali – Prerequisiti:** De Natura 18

-1 livello di difficoltà - Il custos conosce alcune semplici trappole per animali ed è in grado di costruirle, nasconderle e rimuoverle in modo particolarmente efficace.

Nel tentativo di creare, ricercare e rimuovere trappole il custos dovrà superare una difficoltà diminuita di un livello. Il max livello di difficoltà attribuibile ad una trappola costruita sarà 12 (molto difficile).

**Diplomazia – De Societate 20**

+2 De Societate in tutte le azioni in cui è richiesta la sottile arte della diplomazia – Il custos ha affinato le sue doti e possiede un linguaggio raffinato e musicale. Riesce attraverso l'uso sapiente delle parole e la conoscenza spiccata delle modalità che regolano una discussione o una disputa verbale, a influenzare a suo favore l'opinione degli astanti.

**Difendersi con due armi (N) – Prerequisiti:** De Bello 22, Ambidestria, Combattere con due armi

Il custos è in grado di utilizzare una seconda arma (a meno che non si tratti di un sica o di una clava in legno) per difendersi e sa deviare i colpi come se avesse uno scudo di quelle dimensioni. Questa abilità sostituisce il valore di protezione dello scudo nel confronto sul De Bello e vale +1.

**Disarmare (N) – Prerequisiti:** De Bello 24

Il custos ha una tecnica di combattimento che gli permette di tentare di disarmare l'avversario. Per farlo deve però dichiararlo prima del confronto sul De Bello, poi deve sferrare un attacco con un arma e ottenere almeno 2 gradi di successo: in quel tempus non farà danni, ma disarmerà l'avversario. Chi viene disarmato può tentare di raccogliere l'arma nel tempus successivo qualora fosse caduta entro 3 metri di distanza: dovrà però vincere il confronto sul DeBello(confrontato con il suo De corpore) e poi potrà raccogliere l'arma. L'arma sarà caduta tanto più lontano quanto maggiore sarà il grado di successo del custos (1,5 mt ogni grado di successo). Con un grado di successo dal 4° in su, la tecnica è così evoluta che l'attaccante riuscirà a strappare l'arma all'avversario trattenendola nelle sue mani.

**Empatia animale – Prerequisiti:** De Natura 18

+2 De Natura – Il custos conosce il livello comunicativo degli animali, basato più sull'istinto che sulla ragione e può tentare di interagirvi (per ammansirlo, avvicinarlo, intimidirlo ecc..) con un bonus di +2 sul D Natura.

**Erboristeria (NNN) – Prerequisiti:** De Scientia 20

+1 De Scientia nelle azioni di Pronto Soccorso - Il custos ha una conoscenza specifica delle proprietà mediche, curative ed officinali delle erbe e attingendo da questo suo patrimonio personale avrà più possibilità di guarire.

**Estrazione rapida del sica (NX) – Prerequisiti:** De Bello 22, De Corpore 22

Il custodes è in grado di estrarre il sica (opportunamente nascosto) in una frazione di secondo ed effettuare un attacco a sorpresa, con le regole proprie di questa modalità:

*Sorpreso* – Non si difende, riceve il colpo al quale può opporre solo il tiro dell'armatura;

*Non Sorpreso* – Può evitare il fendente solamente schivandolo, opponendo quindi il proprio De Corpore al De Bello dell'aggressore.

Il custodes deve possedere una fondina da sica costruita ad hoc (per caviglia, polso, spalla, cintura ec.ecc..) per occultare l'arma

**Individuazione/disattivazione trappole: Prerequisiti:** De Scientia 20

-1 livello di difficoltà: Il custos ha una particolare affinità teorico/pratica con meccanismi meccanici, congegni, sistemi di leve, contrappesi e trappole in genere. Questa specializzazione gli permette di abbassare di 1 livello la classe di difficoltà riguardo l'attività di Individuazione e disattivazione delle trappole e dei congegni non naturali.

**Medicina e Anatomia – Prerequisiti:** De Scientia 21

+1d3 De Scientia – Nelle operazioni di pronto soccorso, le cure del custos specializzato risulteranno più efficaci e permetteranno una guarigione più veloce. Al tiro di De Scientia per prestare il pronto soccorso si aggiungerà 1d3.

**Nascondere Tracce (N) - Prerequisiti:** De Natura 20

+1 livello di difficoltà - Il custos sa come cancellare le tracce sue e del gruppo. Naturalmente, sarà più semplice nascondere le tracce lasciate su di un terreno duro e secco, che quelle lasciate su di uno tenero e friabile. E' in grado di mistificare una traccia ingannando gli inseguitori creandone di false. Tirando sul De Natura gli inseguitori che vorranno seguire le vere tracce dovranno superare una difficoltà aumentata di un livello.

Nascondere tracce è un'azione che rallenta di ¼ la velocità del gruppo.

**Navigazione – Prerequisiti:** De Natura (tranne originari Raetia) 20 o De Scientia 20

+2 De Scientia/De Natura per utilizzo di imbarcazioni – Il Custos sa orientarsi in mezzo al mare e conosce i principi fisici che regolano la messa a punto delle vele. Sa seguire una rotta gestendo l'equipaggio, dando ordini e organizzando la vita a bordo. Il custos ha una conoscenza specifica di tutte le procedure da seguire all'interno di una imbarcazione, dalla fase ormeggio, disormeggio e ancoraggio. Sa come issare ed ammainare le vele, sa usare i remi, sa comandare una voga, sa organizzare un'abbordaggio. Ha alcuni rudimenti di meteorologia, che gli permettono di conoscere i principi che regolano il cambiamento delle condizioni atmosferiche in mare. Così come ha alcune nozioni di astronomia, che gli consentono di seguire una rotta con la stella polare.

**Seguire Tracce – Prerequisiti:** De Natura 18

+2 De Natura quando si cercano tracce - La ricerca delle tracce ha gradi di difficoltà variabili secondo il terreno su cui viene effettuata la ricerca.

**Tiro preciso con armi da lancio – Prerequisiti:** De Bello 22

Il custodes è molto abile con l'arma nella quale si è specializzato. Colpisce con penalità dovute alla distanza ed all'occultamento ridotte del 50%.

**Uso armi a cavallo – Prerequisiti:** De Bello 20, De Corpore 16

+2 De Corpore – Il Custos è particolarmente abile nell'utilizzo di armi a cavallo e riesce a brandirle in maniera efficace anche in condizioni difficili.

**Uso ed estrazione veleni (NNN) – Prerequisiti :** De Scientia 21, Erboristeria

+2 De Scientia nelle attività di uso ed estrazione dei veleni - Conosce le caratteristiche dei veleni, sa utilizzarli al meglio in funzione dello scopo che vuole raggiungere: Stordire, Uccidere, allucinare. Quando è possibile sa come estrarli, come e quali antidoti preparare qualora fosse necessario intervenire in caso di avvelenamento.

## TABELLA EQUIPAGGIAMENTO BELLICO

| Armi da mischia                        | Valore  | Armi da Lancio | Valore | Portata   | Scudi               | Valore | Armature          | Valore |
|--|---------|----------------|--------|-----------|---------------------|--------|-------------------|--------|
| Sica (Pugnale)                         | 3 (2)   | Frombola       | 3 (1)  | 10/20/40  | Parma               | 1 (4)  | Levis Lorica      | 3      |
| Clava                                  | 4       | Angon          | 4      | 8/15/30   | Ciipeus             | 2 (5)  | Lorica Plumata    | 4      |
| Kopis                                  | 5       | Securicola     | 5      | 05/10/20  | Scutum              | 3 (6)  | Lorica squamata   | 5      |
| Kopesh                                 | 6(7)    | Arcus          | 6 (4)  | 25/45/100 | **Dif. con due armi | 1      | Lorica segmentata | 6      |
| Scramasax (Spada corta)                | 5       | Toxon          | 7 (4)  | 35/65/120 |                     |        | Lorica Hamata     | 7      |
| Akinakes                               | 5 (6)   | Pilum          | 8 (6)  | 10/20/40  |                     |        | Gravis lorica     | 8      |
| Falcetto                               | 5       | Manubalista    | 10 (8) | 25/50/100 |                     |        | Thorax            | 10     |
| Gladius                                | 6 (5)   |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Francisca (ascia leggera ad un filo)   | 6 (5)   |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Ensis (Spada lunga)                    | 8       |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Dalwei *** (Arma nord africana)        | 10(14)  |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Ascia da combattimento*** (ad un filo) | 10(12)  |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Ensis Falcatus*** (Falx dei daci)      | 12 (14) |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Fascina* (Tridente dei gladiatori)     | 14 (16) |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Malleus* (Martello da combattimento)   | 14 (16) |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Spatha* (Spadone a due mani)           | 15 (17) |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Hasta* (Lancia a due mani)             | 16 (18) |                |        |           |                     |        |                   |        |
| Bipennis* (Ascia bipenne a due mani)   | 18 (20) |                |        |           |                     |        |                   |        |

(Fra parentesi l'ingombro)

\* -> Possono essere usate solo due mani

\*\* -> E' una specializzazione

\*\*\* -> Se usate a due mani, diminuiscono la difficoltà d'uso di 2

|  |                         |
|--|-------------------------|
|  | Armi da mischia piccole |
|  | Armi da mischia medie   |
|  | Armi da mischia grandi  |

## UN CASO PARTICOLARE: COMBATTIMENTO CON DUE ARMI

Il combattimento con due armi è sempre ammesso e consente, in caso di attacchi andati a segno, di aggiungere "1 dado danno" supplementare, il cui valore varia secondo l'efficacia della seconda arma. Affrontare un combattimento con due armi senza le abilità specifiche comporta però una forte penalità sul De Bello perché durante il tirocinium, l'addestramento è incentrato solamente sull'uso di un'arma insieme allo scudo. L'acquisizione di specializzazioni specifiche e/o l'uso di una seconda arma più maneggevole e leggera diminuisce le penalità.

### Combattimento con due armi

### De Bello

|   |     |
|---|-----|
| Nessuna abilità   | - 8 |
| Ambidestria   | - 6 |
| Ambidestria, la seconda arma è piccola                          | - 6 |
| Ambidestria, Combattere con due armi                            | - 4 |
| Ambidestria, Combattere con due armi, la seconda arma è piccola | - 2 |

## TABELLA ANIMALI

|                     | Falco          | Gufo           | Volpe    | Ermellino | Cavallo                    |
|---------------------|----------------|----------------|----------|-----------|----------------------------|
| <b>DV</b>           | 4              | 4              | 6        | 3         | 8                          |
| <b>De Bello</b>     | 3D             | 3D             | 2D       | 4D        | 1D                         |
| <b>De Natura</b>    | 4D             | 4D             | 4D       | 4D        | 3D                         |
| <b>De Corpore</b>   | 4D             | 4D             | 4D       | 6D        | 3D                         |
| <b>Ratio</b>        | 1D             | 1D             | 1D       | 1D        | 1D                         |
| <b>Sensibilitas</b> | 2D             | 2D             | 2D       | 2D        | 2D                         |
| <b>Vigor</b>        | 1D             | 2D             | 2D       | 3D        | 3D                         |
| <b>Coordinatio</b>  | 4D             | 3D             | 4D       | 4D        | 3D                         |
| <b>Ingenium</b>     | 1D             | 1D             | 2D       | 1D        | 1D                         |
| <b>P.Vita</b>       | 3D             | 3D             | 4D       | 3D        | 3D                         |
| <b>Attacchi:</b>    | Artigli (2) 1D | Artigli (2) 1D | Morso 1D | Morso 1D  | Morso 1D<br>Zoccoli (2) 2D |

## Nuove armi

**Akinakes:** Corta spada persiana (500 a.C.) originaria degli Sciiti con lama lunga circa 50 Cm



**Dalwel:** Spada a due mani con lama di circa 60 cm, affilatissima. In totale lunga quasi 120 cm.



**Kopis:** Arma egiziana e greca con lama lunga circa 50 cm e manico ad una guardia.



**Francisca:** Ascia leggera ad un filo, introdotta dai franchi nel 400 d.C ed usata anche come arma da lancio (10-12 mt). La non perfetta bilanciatura ne sconsiglia però questo uso preferendola per i combattimenti in mischia



**Khopesh:** Spada leggera ad un filo,utilizzata dalle truppe egiziane fin dall'800 a.C . La lama ricurva ad un filo e la punta appesantita e affilata ne fanno un'arma temibile. Lunghezza totale cica 80 cm.

