



AVXIMON



SOMMARIO

Introduzione	4
Ambientazione - Historia	6
L'urbe	7
Calendario	8
Vie di comunicazione	8
Onomastica	10
Religio	11
La creazione del personaggio	14
I labor	15
Argentario	15
Arringatore	16
Artigiano	17
Aruspice	18
Attore	21
Cacciatore	22
Cerusico	23
Cortigiano	24
Cuoco	25
Furfante	26
Marinaio	27
Mercante	28
Miles	29
Schiavo / Ancilla	30
Erudito Greco	30
L'affascinante Ancilla	30
Il coraggioso gladiatore	31
Le abilità	32
Il combattimento	36
Punti Esperienza	37
Scheda del personaggio	38
Credits	39

INTRODUZIONE

L'associazione Ludico-Culturale Torre Nera di Osimo ha ideato il gioco "Auximon" con l'obiettivo di rendere nota la storia della grandezza della propria città, riportandola in scena grazie ai partecipanti agli eventi appartenenti alla serie di Auximon.

Auximon è un gioco di ruolo dal vivo dove ogni giocatore può vestire i panni di un personaggio dell'antica Roma che muove i propri passi nell'Auximon imperiale, contribuendone alla susseguente grandezza e vivendone, sulla pelle del proprio personaggio, le avventure, le glorie ed i successi. Lo scopo del gioco? Arrivare all'Urbe, Roma, grazie al successo delle proprie gesta e delle proprie scelte, ambendo ad un posto in Senato, ad una grande ricchezza, ad una villa o ad un futuro migliore nella città eterna.

L'approccio teatrale e ludico conferisce al giocatore un interesse più vivo e partecipe, rendendolo così in grado di apprendere, divertendosi.

L'ambientazione del gioco Auximon è quella dell'età imperiale romana, vissuta in prima persona dalla città. La storicità della narrazione e delle vicende è mantenuta intatta, salvo per qualche doverosa semplificazione dovuta a scopi scenografici e di narrazione.

IL GIOCO DI RUOLO

Un gioco di ruolo (d'ora in poi chiamato *gdr*) è un gioco di gruppo, atto a sviluppare la fantasia e la creatività dei giocatori. Il materiale necessario non è nient'altro che qualche foglio di carta e qualche penna.

In un *gdr* uno degli organizzatori dell'attività svolge il compito di arbitro di gioco, in Auximon chi ricopre questo ruolo viene chiamato **Magister**.

Il Magister ha il compito di dirigere il gioco, descrivendo gli ambienti in cui i personaggi dei giocatori si trovano ad interagire, o le situazioni che si trovano a fronteggiare.

Gli altri partecipanti del gioco hanno il compito, invece, di crearsi un alter ego di fantasia, del quale vestiranno i panni all'interno della narrazione del Magister.

I giocatori, interpretando i loro personaggi, hanno il potere di decidere delle loro azioni all'interno delle

circostanze che il Magister descrive, con il potere di cambiare l'andamento della trama dell'intera storia. Il divertimento nel giocare di ruolo sta nel seguire e nel determinare passo passo (tramite le proprie azioni) lo svolgersi della storia, calandosi nei panni del personaggio che si è creato, dotandolo di emozioni, sentimenti e vivendo tramite lui le sensazioni di una presenza simulata in un'altra realtà.

Ogni gioco di ruolo ha la sua ambientazione: quella scelta per Auximon è l'età imperiale che ha visto la città crescere e svilupparsi sotto il potere dei romani. Ovviamente, la scelta dell'ambientazione, condiziona lo stile che il Magister donerà alla storia e le scelte dei giocatori nell'ideare i personaggi che vestiranno, visto che dovranno adattarsi al periodo storico e all'ambientazione concordata.

Il manuale qui proposto, indicherà i punti cardini per la creazione del personaggio che si vorrà portare in scena nelle sessioni di gioco di ruolo dal vivo di Auximon.

Nel *gdr* non c'è nessun vincitore, tutti i partecipanti hanno come obiettivo quello di creare assieme, con le azioni, le parole e le scelte dei loro personaggi, una storia tutta nuova.

IL GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

Auximon si presenta come un gioco di ruolo dal vivo (da ora in poi *grv*). La differenza tra il *gdr* classico è semplicemente quella della messa in scena. Se nel *gdr* classico ci si raduna attorno ad un tavolo, con fogli di carta e matite, nel *grv* si diventa veri e propri attori. Si gioca difatti vestendo i costumi del personaggio ideato, con movimenti teatrali, seguendo la tecnica dell'improvvisazione. Le azioni non vengono descritte, ma anzi, mimate, proprio come in una rappresentazione, così facendo il gioco di ruolo assume al meglio la qualità di gioco socializzante, sviluppando la creatività e la fantasia di ognuno dei partecipanti.

I giocatori sono tenuti ad indossare un abbigliamento consono all'ambientazione del gioco, o che almeno richiami il periodo. Sono dunque vietate, per Auximon, scarpe da ginnastica o jeans, mentre sono indicati

abbigliamento come cappe o lunghe tuniche. Ogni azione e conseguente reazione, viene rappresentata realisticamente, anche nel combattimento. In questo caso il tutto va svolto in assoluta sicurezza con l'utilizzo di ricostruzioni di armi, costruite in gommapiuma, rigorosamente controllate dai Magistri all'inizio di ogni sessione di gioco.

LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le sessioni del gioco Auximon si svolgono con cadenza regolare. In questi incontri, i giocatori possono svolgere le loro giocate in un ambiente di volta in volta differente, sia al chiuso che all'aperto, indossando i loro costumi di scena.

La partecipazione al gioco richiede una piccola quota dovuta all'eventuale affitto della location o per l'acquisto di materiale scenografico.

Tra un evento dal vivo e l'altro si può continuare a giocare con lo strumento degli *intervallum*.

Tramite l'*intervallum* i giocatori possono svolgere due tipi di azioni: **principali o secondarie**.

Rientrano nella categoria delle azioni secondarie i semplici acquisti, l'incontro in ambienti di gioco come il mercato o la piazza con altri personaggi, o lo scambio di missive. I giocatori possono compiere questo tipo di azioni indicativamente quante volte vogliono. L'unico vincolo per i giocatori è quello di avvertire il Magister riguardo l'argomento e l'esito dell'incontro.

Per azioni principali si intendono invece quelle situazioni che hanno un possibile risvolto nella trama. Ogni giocatore può scegliere nei dieci giorni seguenti all'evento dal vivo, una sola azione principale da comunicare ai Magistri in tutti i suoi passaggi intermedi.

Ad esempio, se l'azione principale di Caius è quella di uccidere Titus, egli dovrà informare il Magister anche di come intende perseguire questo scopo a partire dalla ricerca dell'arma o dall'organizzazione del colpo.

Nulla è sottinteso o supposto: il personaggio fa ciò che il giocatore descrive.

AMBIENTAZIONE – HISTORIA

Per capire bene la storia che si intreccerà ad Osimo prima della venuta di Cesare, occorre partire dalla Congiura di Catilina.

Quindi ci catapultiamo nel 63 A. C. anno in cui un noto politico piceno Lucio Vezio, decide di aderire in un primo momento alla congiura che Lucio Sergio Catilina ha ordito per uccidere Marco Tulio Cicerone.

Una volta che la sua presunta collaborazione con Catilina venne a galla, Vezio decide di collaborare con Cicerone e lo aiuta a sventarla facendo il nome di Caio Giulio Cesare ed altri congiurati.

Ma Cesare riuscì a raggiungere Auximon nel 61 A.C., grazie all'aiuto di Crasso, Governatore della Spagna, sfuggendo così alla ritorsione di Cicerone.

Ecco come Auximon, una delle province più importanti delle V Regio Picena, ritorna a rivestire uno dei ruoli importanti per la nostra storia, quando a Cesare in scadenza di mandato della Gallia cisalpina viene ordinato dal senato di Pompeo e Cicerone di deporre il comando e di presentarsi a Roma.

Qui inizia la sua Ribellione contro la Repubblica Romana ed il Senato. Forte della sua XIII legione oltrepassa il Rubicone e inizia la sua discesa trionfale verso Roma acclamato dal popolo.

Il Duce di Osimo Azio Varro, fedele a Pompeo cerca di coordinare i suoi decurioni per porre a Cesare un primo sbarramento verso Roma, offrendogli l'ingresso nella provincia picena.

Ma i decurioni informano il duce che sono pronti a far entrare la legione di Cesare nelle mura cittadine ed accogliere con entusiasmo la venuta del nuovo governo senza spargimento di sangue.

Il Duce Varro cerca di fuggire dalla città osimana con un gruppo di miliziani ancora lui fedeli, ma viene stanato e trucidato dalle truppe di Cesare.

Quindi dopo la consegna delle chiavi della città di Auximon a Cesare tutte le province Picene seguirono l'esempio. Così il legato Cesare può entrare a Roma e

autoproclamarsi Imperatore e far così decadere la Repubblica Romana.

Qui inizia l'avventura dei vostri personaggi.

L'impero si sta costruendo e ad Osimo sono poche le famiglie influenti e che ancora si portano dietro i rancori dell'età repubblicana. A Roma c'è Cesare ma qui nella V regio picena in una delle città più influenti dell'adriatico tutto è ancora in ballo.

Da una Parte la famiglia Ventidia, che fu scacciata da Pompeo quando sostennero Carbone durante le lotte contro Silla, schierandosi favorevoli all'ascesa di Cesare quando entrò ad Osimo.

Dall'altra parte la famiglia Vezio che tradì Cesare durante la congiura di Catilina per non parlare del popolo sempre fedele al buon senatore Crasso.

AVVINYM sive OSZARD



CALENDARIO ROMANO

MESI

Il tempo in età romana veniva segnato seguendo il calendario di Numa Pompilio, secondo re di Roma, che aveva perfezionato il calendario lasciato da Romolo.

Ogni mese era dedicato ad una divinità o ad un grande personaggio storico (es. l'imperatore Augusto o Gaio Giulio Cesare)

- Martius, dedicato al dio Marte
- Aprilis, Dedicato alla dea Venere
- Maius, dedicato alla dea Maia
- Iunius, dedicato a Giunone
- Iulius, dedicato a Gaio Giulio Cesare
- Augustus, dedicato all'imperatore Augusto
- September, settimo mese dell'anno
- October ottavo mese dell'anno
- November, nono mese dell'anno
- December, decimo mese dell'anno
- Ianuarius, dedicato al dio Janus
- Februarius, mese della Februa

GIORNI

Nel calendario romano i giorni più importanti erano tre. Il primo era il giorno delle "**Calendae**" ed era il primo giorno del mese. Seguivano poi le "None" e le "Idi" che cadevano in giorni diversi a seconda della durata del mese.

Nei mesi di Marzo, Maggio, Maggio e Ottobre "None" e "Idi" cadevano rispettivamente il settimo e il quindicesimo giorno;

Negli altri mesi invece "None" e "Idi" cadevano il quinto (none) e il tredicesimo (idi).

Gli ultimi cinque giorni del mese erano considerati Nefasti, perciò durante questo lasso di tempo non venivano conclusi affari importanti, riti religiosi o svolte attività rilevanti in quanto gli Dei potevano non concedere il loro favore al buon esito.

VIE DI COMUNICAZIONE

TUTTE LE STRADE PORTANO A ROMA

Un grande segno di civiltà e di maestosità da parte dei romani fu la costruzione delle strade, essenziali per la crescita di un impero in continua espansione, poiché consentivano di trasportare uomini e merci con grande rapidità. Inizialmente esse presero il nome dalla città alla quale conducevano, mentre altre avevano i nomi in base alla loro utilità come la via o delle popolazioni che permettevano di raggiungere, come la via Latina.

In seguito, altre strade furono costruite per scopi militari, con l'obiettivo di permettere lo spostamento dell'esercito verso regioni lontane e straniere. Tali strade prendevano il nome del Censore o del Console che le aveva realizzate, come la Via Appia costruita da Appio Claudio Cieco.

Le strade risalenti all'epoca Romana erano tutte collegate alla capitale così da garantire una risposta militare rapida, in caso di necessità, a quelle province che desideravano resistere all'impero. La mappa generale delle vie consolari romane era esposta nel Foro Romano, e da essa vennero copiate numerose cartine ognuna con un suo itinerario a seconda della necessità del viaggiatore che la doveva portare con sé.

PIETRE MILIARI

La distanza tra una città e l'altra era segnata in miglia (1 miglio = 1000 passi) ed era incisa su delle pietre poste ai lati della strada, dette appunto "miliari". La pietra in se era una colonna di 1,50 metri e pesante circa due tonnellate. Alla base vi era il numero di miglio della strada su cui si trovava.

Sulla stessa colonna, inoltre, era inciso un pannello con indicata la distanza dal Foro di Roma e altre informazioni su chi aveva costruito o riparato la strada.

Augusto piazzò al centro del Foro Romano, accanto al tempio di Saturno, il **Miliarum Aureum** (la pietra miliare aurea) e si considerava che tutte le strade partissero da quel monumento bronzeo.

PUNTI DI RIPOSO

Come punto di riposo per i viaggiatori, lungo la strada vennero costruite le "**mansiones**", delle stazioni di sosta costruite e mantenute dal governo.

Nelle Mansiones potevano soffermarsi i viaggiatori ed oltre ad un punto di ristoro potevano trovare degli ufficiali che espletavano la loro funzione di controllo dei viandanti.

Le Mansiones venivano costruite ad una distanza l'una dall'altra che andava circa dalle 15 alle 18 miglia l'una dall'altra, in modo che il viaggiatore non si ritrovasse costretto ad accamparsi all'aperto ed erano maggiormente frequentate da viaggiatori per scopi ufficiali, di commercio o politici.

I viaggi tra privati invece si servivano di un sistema privato di "**Cauponae**", vere e proprie aree di servizio molto spesso costruite vicino alle Mansiones, ma di reputazione inferiore a quest'ultime perché frequentate anche da fuorilegge e prostitute, decisamente più a buon mercato.

I nobili in viaggio invece potevano servirsi delle "**Tabernae**", molto più lussuose delle precedenti che garantivano ai più abbienti un soggiorno più piacevole e con più comodità.

Vi erano poi delle stazioni di cambio e rifornimento per veicoli e animali chiamate "**Mutatio**".

Nelle Mutatio, chi ne aveva bisogno poteva cambiare il proprio cavallo stanco con un cavallo riposato e continuare il suo percorso, riparare il proprio carro, oppure abbeverare il proprio bestiame.

Qui si potevano acquistare i servizi e il lavoro di veterinari, maniscalchi o carrettieri e non era inusuale incontrare pastori con le loro greggi.

POSTA

Con le migliorie dell'impianto stradale e dei collegamenti tra le varie città, si svilupparono anche delle modalità per agevolare le corrispondenze, con la costituzione di rudimentali servizi postali.

Nell'impero romano questi servizi potevano essere di due tipi, uno ufficiale e uno privato.

Una rete di corrieri riusciva a percorrere circa 500 miglia in poco meno di ventiquattro ore.

Quello del corriere era un mestiere pericoloso, in quanto si poteva essere un facile bersaglio per i banditi o per i molti nemici di Roma.

Il corriere si distingueva dai normali viandanti grazie al "**Petanus**", un berretto in pelle che lo rendeva riconoscibile agli occhi dei cittadini romani.

Le persone più facoltose, ed in genere i Patrizi, potevano permettersi il lusso di disporre dei "**Tabellarii**", una rete di schiavi, per consegnare le proprie missive.

Questi schiavi erano addestrati alla percorrenza di lunghi tratti di strada ed erano abilitati a consegnare lettere, missive, pacchi e comunicazione con un prezzario fisso.

QVOD NOMEN TBI EST?

“**Nomen Omen**”. Il nome è un presagio.

Per questo nella società Romana il nome che un uomo portava, ne stabiliva anche i tratti della personalità e ne determinava il fato. Ne conseguiva che all’onomastica si dava parecchia importanza e ogni persona aveva una particolare affezione al suo nome.

La struttura del nome era definita tripartita, poiché proprio tre erano le parti che andavano a formare l’identità della persona.

Il “**Praenomen**” è il nome personale così come inteso oggi, utilizzato nelle relazioni familiari, confidenziali e informali. Negli scritti questo nome era ridotto all’iniziale.

A seguire, si trovava il “**Nomen**”, che indicava il nome gentilizio, ossia la famiglia di appartenenza. Le più note erano la Gens Cornelia, la Gens Claudia, la Gens Cassia, la Gens Sempronia, la Gens Domitia, la Gens Valeria, la Gens Fabia, le Gens Ventidia, la Gens Vetia.

Il “**Cognomen**” chiude la formazione del nome romano. Esso era il soprannome che veniva assegnato a seguito di una particolare caratteristica fisica o di un evento collegato alla persona. Alcuni Cognomen sono passati alla storia, come quelli di Cesare, chiamato così perché nato a seguito di un parto cesareo, o Caligola, così chiamato per la sua abitudine di girare sempre con i sandali militari, chiamate “**caligae**”.

In seguito alla necessità di distinguere i nuclei più conosciuti di Gens, nacque l’**Agnomen**. L’Agnomen era una sorta di secondo Cognomen utilizzato solo in casi di importanti titoli onorifici che veniva tramandato di padre in figlio. Ne sono esempio Agnomen come Africanus, Atticus, Augustus (per gli Imperatori), Balearicus, Caligula, Gallicus, Germanicus, Helveticus, Isauricus, Italicus, Nero, Numidicus, Paulus.

ADOZIONE

In caso di adozione, il romano acquisiva il nome del padre adottivo. Esso si andava ad aggiungere al nome

della famiglia che lo ha abbandonato o che egli ha rinnegato. Ne è esempio Gaius Iulius Caesar Octavianus, nato tra la Gens Octavia e poi adottato da Gaius Iulius Caesar.

NOMES STRANIERO

Coloro che guadagnavano il diritto ad entrare nella cittadinanza romana potevano mantenere una parte del loro nome di origine, da aggiungere al loro nuovo nome romano.

I soldati ausiliari non cittadini romani spesso adottavano il nomen del loro Imperatore aggiungendo il loro nome originale come cognomen.

Esempi di nomi stranieri sono: Amandio, Antigonus, Antiochus, Antius, Apollonius, Artemidorus, Cosmus, Diogenes, Diotimus, Heraclides, Mithridates, Narcissus, Nicander. Nicias, Sophus, Soterides, Tarautas, Thalamus, Theodorus, Theodotus, Trophimus, Vassus, Vespillo.

NOMI FEMMINILI

I nomi femminili non seguivano la regola dei tre nomi.

Le donne romane infatti non avevano un nome personale e venivano conosciute soltanto con il proprio nomen e nel caso di omonimia tra donne appartenenti alla stessa gens, vi faceva seguito un aggettivo.

La donna in questione veniva chiamata Magna o Minora a seconda dell’età e se le donne erano soltanto due; mentre se le donne erano più di due, l’aggettivo era il numero ordinario corrispondente, come Prima, Secunda, Tertia, e così via.

Dalla tarda Repubblica, le donne adottarono anche la forma femminile del cognomen del padre, ne è esempio il nome di Caecilia Metella Crassi, figlia di Q. Caecilius Metellus e moglie di P. Licinius Crassus.

RELIGIO:

Con questo capitolo avrete la possibilità di conoscere le varie divinità che costituiscono il culto della Roma Antica.

Molte di esse sono state portate dalla Magna Grecia, altre invece trovano spunto e origine dalla misteriosa Persia.

In età imperiale sembra che altri culti stiano dilagando e prendendo campo. Ne sono esempio il Culto di Mitra e quello di un Galileo che sembra che nella terre di Ponzio Pilato stia radunando un esercito di poveracci.

Ma questa è Auximon, qui ogni culto diviene lecito purché nessuno di questi ambisca ad elevarsi al di sopra dell'imperatore o del Dux.

Accaparratevi le grazie degli dei e compiaceteli con le vostre azioni e le vostre preghiere, vedrete che la ricompensa sarà veramente soddisfacente, ma traditeli e neanche la clemenza di Giove vi potrà salvare.

Una divinità può concedervi il suo favore, ma se non continuate a renderle grazie, vi volterà ben presto le spalle.

Il mondo di Roma è tendenzialmente politeistico, e a parte particolari devozioni personali, un soggetto può venerare una divinità differente a seconda delle preghiere che intende rivolgere.

GIOVE

Padre di tutti gli Dei, il suo simbolo è il fulmine.

Signore del cielo e delle terre emerse, Giove è ricordato per la sua originale concezione di fedeltà, tant'è che molte delle altre divinità sono nate da incestuose storie d'amore con altre donne, ninfe o umane.

Animale sacro: L'Aquila



GIUNONE

Moglie di Giove, e protettrice del matrimonio, Giunione è venerata da gran parte dei romani era la più importante divinità femminile.

Simbolo della fedeltà del matrimonio e vittima dei tradimenti di Giove, innanzi a lei nessun umano può mentire.

Animale sacro: Pavone



MINERVA

Custode della saggezza, delle arti e della medicina, spesso è venerata dagli artigiani per favorire la loro creatività.

La leggenda vuole che Minerva sia nata dall'amore tra Giove e Mentide.

Animale sacro: Civetta, gufo



NETTUNO

Signore dei mari e degli oceani, fratello di Giove.

Nettuno è rappresentato quasi sempre su di un carro e con in mano il suo inseparabile tridente segno di comando. Molteplici furono i mostri creati dalla sua volontà, tra cui Medusa che in seguito ad una relazione incestuosa gli donò due figli.

Animale sacro: Cavallo o Delfino.



VENERE

Dea dell'amore, della bellezza e della fertilità.

Figlia di Giove e la ninfa degli oceani Dione. Nonostante fosse moglie di Vulcano, si dice che dall'amore con Marte, nacquero Cupido, Deimo e Fobo.

La dea viene ricordata per il suo carattere volitivo, vanitoso e capriccioso.

Animale sacro: Colombe e cigni



PLUTONE

Signore dell'Ade dove regna assieme alla dea Proserpina.

Dio della Morte e delle tenebre, viene rappresentato o su un trono di ebano dove siede con in mano uno scettro, e ai piedi del trono vigila il cane a tre teste Cerbero. Dai romani però veniva considerato una divinità benevola e generosa simbolo di ricchezza ricavata dai fondali marini.

Piante sacre: Narciso e cipresso.

Animale Sacro: Scorpione



MARTÈ

Figlio di Giove e di Tellus, Marte è venerato come Dio della Guerra, dei duelli, Fertilità, tuono e pioggia. Considerato padre del popolo romano, in quanto compagno della vestale Rea Silvia, madre di Romolo e Remo , fondatori di Roma. E' grazie a questa divina discendenza che i romani usano chiamarsi tra di loro figli di Marte.

Animale sacro: Lupo, picchio, cavallo e toro.



MERCURIO

Figlio di Giove e della ninfa Maia. Messaggero degli dei e conduttore delle anime dei morti negli inferi. Mercurio è il dio dell'inganno, dei ladri, e dei bugiardi. Veniva rappresentato con delle ali ai piedi.

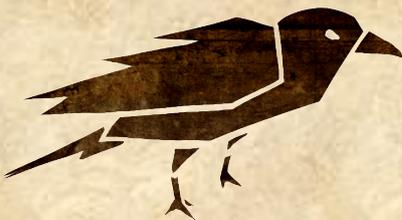
Animale sacro: Gallo



APOLLO

Figlio illegittimo di Giove e Latona e fratello gemello di Diana. Protettore della poesia e capo delle muse, veniva rappresentato con in mano un arco attraverso il quale con esso era in grado di infliggere delle pestilenze. Il dio era anche venerato nell'arte oracolare e parlava per mezzo delle sue sacerdotesse.

Animale sacro: Corvo, lupo



LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Al momento della creazione del personaggio, il giocatore dovrà compiere delle scelte.

Prima fra tutte è la scelta del **Labor** del personaggio, una scelta tra quelle proposte nel manuale.

Una volta scelto il Labor, il personaggio ha accesso alle relative **Facultas** in maniera automatica.

Il personaggio ha ora a disposizione 20 punti da distribuire a suo piacimento tra le abilità, o per aumentare la potenza delle proprie Facultas.

Le abilità indicano ciò che un personaggio sa fare o le conoscenze che esso possiede. Esse, salvo diversa indicazione, sono suddivise in tre stadi.

Il personaggio che possiede il primo grado di una abilità, ha una conoscenza marginale della materia. Al secondo grado il personaggio può sostenere una conversazione riguardante la materia, ed al terzo, ha la massima conoscenza e dimestichezza disponibile a riguardo.

Per acquisire un grado di abilità, il giocatore dovrà spendere un punto tra questi venti disponibili.

Il passaggio tra il primo ed il secondo punto costa ulteriori due punti, mentre per avere il terzo occorrerà che il giocatore ne paghi altri tre.

Le Facultas invece, sono suddivise in quattro livelli di potere.

Per aumentare un livello di Facultas, il giocatore dovrà spendere un punto fama a prescindere dal grado.

I punti fama sono punti che si ricevono ogni qual volta si compie un'azione rilevante in gioco, ad insindacabile decisione del Magister o se si convertono 7 punti esperienza, in un punto fama.

I gradi delle facultas sono specificati sotto ogni classe.

ARGENTARIO

Stipendio: 3 monete al mese.

Sei il contabile dell'Impero. Il suono delle monete è la melodia che ti guida.

Ogni tributo deve essere pagato, ed i termini sono crudeli con i debitori. Hai il potere di decidere della fortuna d'un uomo e del suo patrimonio. Puoi innalzarlo a grande cicerone o affossarlo come il peggiore degli schiavi, lasciandolo ad una vita di stenti e soprusi. Specializzato nei calcoli, hai in mano le redini e i bilanci non solo dell'Urbe, ma anche di ogni singolo cittadino.

Contrattare 0000

(dona un bonus monetario. Una volta al giorno può incrementare i suoi guadagni di 1 moneta d'oro) .

Questa facultas si divide in quattro gradi.

O: Al primo grado il personaggio ha un guadagno aggiuntivo di 0,50 monete mensili.

OO : al secondo grado il personaggio ha un ulteriore guadagno aggiuntivo di 0,50; quindi una moneta d'oro complessiva

OOO: Al terzo grado, il guadagno del personaggio aumenta di 1,00, sino ad arrivare ad un guadagno complessivo di 2,00

OOOO: Al quarto grado il guadagno di un personaggio aumenta di un'ulteriore moneta, sino ad arrivare a 3,00 monete complessive

1 p.a. in fare di conto

1 p.a. in leggere e scrivere

Consultare gli archivi: il personaggio, grazie alla sua mansione all'interno della società e negli organi di controllo, ha accesso agli archivi cittadini. Può consultare mappature, registri delle entrate, conti personali. Anche questa facultas si divide in quattro gradi, a seconda del quale corrisponde un livello di segretezza del documento.

Se al primo stadio può consultare a suo piacimento i registri pubblici, al quarto potrà aver accesso ad archivi segreti di cui gli altri neanche immaginano l'esistenza.

ARRINGATORE

Stipendio: 2 monete al mese

I tuoi pensieri e le tue parole sono in grado di elevare un patrizio al livello di un Dio, o di condannare un cittadino dell'impero al più atroce dei supplizi, la morte.

Che tu sia Patrizio o Plebeo, ora sei il motivatore delle folle, o il difensore degli indifesi se ambisci ad diventare Tribuno della plebe.

I patrizi ti rispettano perché le tue parole possono accrescere la simpatia del popolo.

La voce di Aristotele 0000

I destinatari di questa facultas sono come ammalati da te e non potranno negarti nulla, a meno che questo non violi la loro morale o metta in pericolo la loro sopravvivenza. Non sarà possibile chiedere ad un personaggio di togliersi la vita o mutilarsi.

Rende amichevole il bersaglio dell'abilità, ma non è vincolante per l'azione da compiere.

I bersagli di questa abilità devono ascoltare l'oratore parlare ed esprimere le sue argomentazioni

O: Al primo grado ha effetto su una sola persona.

OO: Al secondo grado ha effetto su due persone

OOO: Al terzo livello ha effetto su un gruppo di cinque persone.

OOOO: Al quarto livello l'approvazione che l'arringatore raggiunge, ha effetto su una grande folla.

Uno a scelta tra: **I favori della plebe/ i favori dei patrizi 0000:**

In base alla tua fazione di appartenenza, godi dei favori di persone influenti all'interno della città.

O ha il favore di una persona

OO ha il favore di due persone

OOO ha il favore di una famiglia

OOOO ha il favore dell'intera categoria sociale

1p.a. in Leggere e scrivere.



ARTIGIANO

Stipendio: 1 moneta la mese

Le tua mani creano ciò di cui ognuno ha bisogno, e rivendi questi monili in cambio di denari, favori o barattandoli per bestiame così da sfamare la tua famiglia.

Le armi dei **Miles** portano il tuo marchio, o magari le case della città hanno il merito di avere travi che vantano di essere state costruite da te.

La domina è così appariscente perché vestita dalle tue stoffe. Il tuo è il più umile dei mestieri, ma anche il più ricercato ed essenziale.

Contrattare 0000

Questa facultas dona un bonus monetario.

Una volta al giorno l'artigiano, grazie alla vistosità della sua bottega o al suo modo di proporre i suoi prodotti, può incrementare i suoi guadagni.

O: Al primo grado il personaggio ha un guadagno aggiuntivo di 0,50 moneta aggiuntiva

OO : al secondo grado il personaggio ha un ulteriore guadagno aggiuntivo di 0,50, quindi una moneta d'oro complessiva

OOO: Al terzo grado, il guadagno del personaggio aumenta di 1,00, sino ad arrivare ad un guadagno complessivo di 2,00

OOOO: Al quarto grado il guadagno di un personaggio aumenta di un'ulteriore moneta, sino ad arrivare a 3,00 monete complessive

1p.a. in fare di conto

un grado in un'abilità a scelta tra : **Lavorare il ferro/cuoio/legno/pelle/argilla/cucire/mosaici/oreficeria /scultura/soffiare il vetro**

Marchio di fabbrica 0000

L'arte dell'artigiano è talmente nota che il suo simbolo, marchio di fabbrica, è rinomato e riconoscibile ad ogni occhio.

A seconda di quanti gradi il personaggio ha in questa facultas, la gloria del suo marchio ne risulta aumentata.

Da essere noto solamente nel suo quartiere, il suo artigianato diventa emblema di perfezione nella sua arte di riferimento.



ARUSPICÆ

Stipendio: vitto e alloggio gratuito, eventuali offerte dei fedeli In gioco.

Sei la longa manus degli dei. Il loro volere si mostra a te nei modi più vari, sogni, natura, sussurri, profezie. Le tue preghiere sono il tramite con cui la voce del pubblico supplica le sfere celesti, le tue odi garantiscono la prosperità delle terre. Generali e imperatori si rivolgeranno a te per sapere se è opportuno muovere guerra, o se concludere una trattativa importante. Le stagioni cambiano, ma il filo delle Parche è teso. Il destino è inevitabile, ma tu puoi conoscerlo.



Grazia degli dei 0000

Tramite questa Facultas, il personaggio ha il potere di comunicare con gli dei o ottenere segni profetici da loro. Il personaggio può acquisire gradi in questa facultas anche più volte, spendendo ulteriori punti abilità. Egli può scegliere di potenziare un potere che già ha, aumentandone il relativo grado oppure può scegliere di prendere il potere di primo livello di un'altra divinità. Essendo un potere degli dei, il bersaglio di questa facultas non potrà resistere al potere. Votandosi ad una divinità, e concentrando le sue preghiere allo scopo con un rito relativo, il personaggio può ottenere i seguenti effetti:

GIOVE.

Area di influenza: Tradimento

Potere: Il tradimento di Giove 0000

Dopo aver offerto in sacrificio un animale, lo sguardo del dio cadrà su di te. Potrai far sì che schiavi, milites, e uomini liberi tradiscano i propri ideali o la propria morale, e tu ne potrai trarre innumerevoli vantaggi se sarai scaltro, e il potere ricadrà nelle tue mani.

O: il sacerdote può permettere ad un uomo non libero, di tradire un altro uomo non libero, senza andare contro la propria volontà.

OO: il sacerdote può condurre due schiavi a ribellarsi, congiurando verso un uomo libero, oppure un uomo libero a tradire un altro uomo libero (moglie e marito, due fratelli,...), senza andare contro la propria volontà.

OOO: il sacerdote può permettere ad un uomo non libero, di tradire un altro uomo non libero, permettendo anche di andare contro la propria volontà.

OOOO: il sacerdote può condurre due schiavi a ribellarsi, congiurando verso un uomo libero, oppure un uomo libero a tradire un altro uomo libero (moglie e marito, due fratelli,...), andando contro la propria volontà.

GIUNONE:

Area di influenza: Verità

Potere: La verità di Giunone 0000

Dopo aver bruciato un oggetto appartenente al soggetto indicato, La grazia della dea vigilerà sulle parole dell'accusato, e quest'ultimo dovrà dire solamente la verità.

O: rende amichevoli due persone tra loro.

OO: permette di far confessare un segreto intimo o di rispondere in maniera veritiera ad una domanda a risposta negativa o affermativa.

OOO: permette di rispondere in maniera veritiera a cinque domande.

OOOO: Il bersaglio è un libro aperto e può confessare ciò che sa a riguardo dell'intera vicenda che è oggetto della conversazione.

MINERVA:

Area di influenza: Medicina

Potere: Il tocco di Minerva OOOO

Dopo aver invocato la divinità, si deve sacrificare un serpente ed estrarne il sidro, che andrà offerto dal soggetto che si trova vittima di un male.

In base alle preghiere fatte il soggetto potrà passare da uno stato di moribondo a solamente ferito. (da utilizzare una volta al giorno).

O: conduce un personaggio dallo stadio di salute MORENTE, allo stadio di salute FERITO GRAVE.

OO: conduce un personaggio dallo stadio di salute MORENTE; allo stadio di salute: ferito lieve.

OOO: conduce un personaggio dallo stadio di salute MORENTE allo stadio di salute SANO.

OOOO: riesce a riportare in vita un personaggio morto entro 24 ore.

VENERE:

Area di influenza: Amore

Potere: Il bacio di Venere OOOO

Dopo aver acceso incensi davanti alla statua della Dea ed averla invocata, ella poserà la sua mano sulle tue labbra, e chiunque sarà da lei baciato potrà far nascere nuovi sentimenti in coloro che sono stati presi come bersaglio.

O: nella mente del bersaglio nasce un pensiero piacevole e costante correlato ad una persona.

OO: il pensiero piacevole di questa persona diventa assillante e ossessionante. Il bersaglio del potere ha bisogno effettivo di vedere e incontrare la persona che gli è sempre in mente.

OOO: tale sentimento piacevole si trasforma in innamoramento.

OOOO: Il bersaglio farebbe di tutto per accontentare la

persona di cui è innamorato, anche sacrificando sé stesso fino alla fine.

NETTUNO:

Area di influenza: Comando.

Potere: Il comando di Nettuno OOOO

L'acqua è l'elemento di riferimento del dio. Immergi il tuo viso in essa e sollevati. Il dio riuscirà ad entrare in te e realizzerà il tuo volere.

Chiunque si troverà quasi pietrificato, e sentirà il desiderio di soddisfare qualsiasi tua richiesta purché non vada contro la propria morale.

O: il bersaglio di questa facultas può compiere una azione sotto comando. Gli sarà impossibile compiere azioni all'infuori della sua morale, ed il potere durerà finché l'azione che gli è stata comandata non sia compiuta.

OO: il bersaglio di questa facultas può compiere una azione sotto comando, anche all'infuori della sua morale, ed il potere durerà finché l'azione che gli è stata comandata non sia compiuta.

OOO: la volontà del soggetto è inibita per 24 ore e sarà ormai una marionetta nelle mani del sacerdote per tutta la durata del potere.

OOOO: il soggetto bersaglio di questo potere rimane pietrificato.

PLUTONE:

Area di influenza: Morte

Potere: Il tocco di Ade OOOO

Bruciate un rametto di narciso o cipresso e portatelo addosso, pregate il guardiano dell'Ade e lui entrerà nel vostro sguardo, portando sofferenza e dolore al bersaglio.

O: conduce un personaggio dallo stadio di salute SANO, allo stadio di salute FERITO LIEVE.

OO: conduce un personaggio dallo stadio di salute SANO; allo stadio di salute: ferito GRAVE.

OOO: conduce un personaggio dallo stadio di salute SANO allo stadio di salute MORENTE.

OOOO: lascia agonizzare il soggetto per 24 ore, portandolo alla morte.

MARTE:

Area di influenza: Guerra e odio.

Potere: La furia di Marte OOOO

Il dio richiede a chi lo invoca, che venga sacrificato sangue di animale per bagnare l'arma che userai per difenderti od offendere.

Il primo taglio farà crescere nel soggetto un odio che sarà solamente soffocato quando altro sangue verrà versato.

O: nella mente del bersaglio nasce un pensiero fastidioso verso una persona.

OO: il pensiero spiacevole di questa persona diventa assillante e ossessionante. Il bersaglio del potere ha bisogno effettivo di allontanare questa persona per non vedersi rovinata la giornata e l'umore.

OOO: tale sentimento spiacevole si trasforma in odio profondo.

OOOO: Il bersaglio farebbe di tutto per vedere l'altro cadere, con azioni anche lontane dalla propria morale.

APOLLO:

Area di influenza: comunicazione, parola

Potere: La luce di Apollo OOOO

Il sacerdote dovrà accendere degli incensi alla stata del dio, ed in cambio lui prederà il possesso del corpo della sacerdotessa e risponderà sul futuro del soggetto.

O: il dio prende possesso del corpo del sacerdote. Egli inizierà a muoversi in maniera convulsa. Ciò che disegnerà in questo stato di trance, un messaggio del dio, che andrà interpretato. I presenti al rito non possono intervenire per fermare i movimenti febbrili del sacerdote o per chiedere qualcosa al Febo.

OO: il dio prende possesso del corpo del sacerdote, parlando tramite le sue labbra. Dirà una frase che andrà interpretata. I presenti non possono intervenire.

OOO: Il dio prende possesso del corpo del sacerdote, parlando tramite le sue labbra. Egli dirà una frase che andrà interpretata, ma i presenti potranno porre cinque domande al quale il dio risponderà. A seconda della devozione o delle preghiere fatte, la risposta può essere organica, completa, sincera.

OOOO: Il dio prende possesso del corpo del sacerdote, parlando tramite le sue labbra. Egli racconterà un evento futuro in modo dettagliato.

MERCURIO:

Area di influenza: bugia, ombre

Potere correlato: il mantello di Mercurio OOOO

Il Sacerdote, dopo aver offerto al tempio del Dio dei beni rubati verrà ricompensato con il potere di nascondersi agli occhi dei mortali per un numero limitato di minuti.

O: Il personaggio bersaglio di questa facultas riesce a nascondersi nell'ombra, per un minuto, senza essere visto.

OO: il personaggio bersaglio di questa facultas può nascondersi per un minuto in piena vista.

OOO: il personaggio bersaglio di questa facultas riesce a spostarsi da un luogo ad un altro della città, scomparendo da un'ombra all'altra, ma in piena vista.

OOOO: bersaglio di questa facultas riesce a spostarsi da un luogo ad un altro della città, senza essere visto. Egli tornerà visibile dopo un minuto.

Studio delle viscere:

Il personaggio è in grado di interpretare eventi atmosferici, favore o sfavore degli dei riguardo una questione, osservando le viscere degli uccelli.

Comunicare con gli elementi:

Durante le preghiere ed i riti, l'aruspice potrà notare dei messaggi degli dei dagli elementi presenti dal rituale. Sono considerati elementi: aria, terra, acqua, fuoco. Il Magister comunicherà cosa accade ogni qual volta la divinità deciderà di comunicare qualcosa al sacerdote.

1 p.a. in Scrivere e leggere

1 p.a. in Conoscenza dei culti L'aruspice è a conoscenza dei culti dilaganti, dai pagani, ai primi focolai cristiani, alle usanze e trazioni. Può riconoscere un rito o l'appartenenza di un soggetto ad un movimento religioso.

ATTORΞ – ΙΣΤΡΙΟΝΞ

Stipendio: 2 monete al mese

L'attenzione della gente è la tua passione, adori essere visto mentre reciti. Quando metti in scena qualche opera incuti rabbia, amore, timore, speranza e ogni altro tipo di emozione a seconda del personaggio che interpreti al momento. Sai arrivare diretto al cuore del popolo e queste abilità vengono tenute molto in considerazione da nobili e politici che cercano il consenso della città.

Mecenante 0000

Il personaggio può avere un protettore ricco che gli fornisce una paga per diffondere il proprio nome. A seconda del grado che il personaggio possiede in questa facultas, il mecenate sarà più conosciuto, o il compenso maggiore.

Commuovere la folla 0000

L'attore si può esibire in mezzo a tutti attirando l'attenzione e ricevendo consensi in base alla sua dimestichezza con la sua arte. I destinatari di questa facultas sono come ammaliati da te e non potranno negarti nulla, purché non vada violare la loro morale, come togliersi la vita.

I bersagli di questa abilità devono ascoltare l'attore recitare ed esprimere le sue argomentazioni

O: Al primo grado ha effetto su una sola persona.

OO: Al secondo grado ha effetto su due persone.

OOO: Al terzo livello ha effetto su un gruppo di cinque persone.

OOOO: Al terzo livello l'approvazione che l'attore raggiunge, ha effetto su una grande folla.

1p.a. in Leggere e scrivere

CACCIATORE

Stipendio: 1 moneta al mese

La cittadina non sempre è autosufficiente per quanto riguarda il cibo. Con il tuo pugnale ed il tuo arco ti inoltri nelle brulle terre fuori dalle mura cittadine e fai ritorno la sera, con la selvaggina che deciderai tu se barattare, vendere, o se dividere con la comunità.

Caccia Profiqua 0000

Il personaggio è sempre più bravo nella caccia e ciò ottimizza i suoi strumenti di lavoro ed i correlativi guadagni.

O: Al primo grado il personaggio possiede un piccolo arco e guadagna 0,50 monete in più.

OO : Al secondo grado il personaggio ha un ulteriore guadagno aggiuntivo di 0,50, quindi una moneta d'oro complessiva.

OOO: Al terzo grado, il personaggio possiede una capanna fuori città dove tenere i frutti della sua caccia, potendosi permettere mezzi di conservazione migliori. Il guadagno aumenta di ulteriori 0,50.

OOOO: Al quarto grado il guadagno di un personaggio aumenta di una moneta, sino ad arrivare a 2,00 monete complessive.

Amico Lontano 0000

Nelle sue sortite dalla città, il cacciatore ha stretto amicizia con chi ha incontrato più frequentemente in queste avventure.

Queste amicizie potranno portargli notizie dall'esterno, comunicazioni e nuove scoperte e fornirgli, magari, un riparo nelle giornate di intemperie.

O: il cacciatore ha stretto amicizia con una persona residente fuori dalla città.

OO: il rapporto che ha con questa persona è di fiducia assoluta e mai riceverà una informazione erranea.

OOO: le conoscenze del cacciatore si estendono ad una tribù intera di abitanti fuori città.

OOOO: il rapporto con questa tribù è talmente consolidato che quasi viene considerato uno di loro e gli daranno protezione.

Ars Bellica:

Il cacciatore è così addestrato nell'utilizzo di pugnali e

particolarmente allenato nell'uso di arco e frecce che può utilizzarli come se avesse la facultas Ars Bellica, in una situazione di combattimento.

1 p.a. in Falconeria

1 p.a. in sopravvivenza



CERUSICO

Stipendio: 1 moneta al mese

Il primo respiro di una vita che sta per nascere è fatto tra le tue braccia e spesso anche l'ultimo. Hai il potere di curare con le tue conoscenze ogni male che affligge il corpo umano, dalla semplice ferita, ai mali più gravi ed infetti. Intrugli, erbe, medicine, soluzioni sono le tue specialità e con la tua mano puoi combattere il destino avverso di un'anima condannata all'Ade.

Ars medica 0000

Il cerusico ha conoscenze specifiche del corpo umano. E' in grado di distinguere malanni di stagione da malattie rovinose, una ferita curabile da una infetta e pericolosa. Un avvelenamento in corso, da una indigestione Sa dove intervenire e a seconda di quanto si è dedicato allo studio e alla pratica, si avrà una diagnosi maggiormente specifica.

O: permette ad un personaggio allo stadio di salute MORENTE di resistere per ulteriori dieci minuti.

OO: permette ad un personaggio ferito di passare ad uno stadio di salute superiore.

OOO: permette ad un personaggio ferito di curarsi completamente.

OOOO: cura disturbi o problemi fisici perenni come la cecità o la sordità, o importanti problemi articolari.

1 p.a. in erboristeria

1 p.a. in Leggere e scrivere

1 p.a. in fare di conto

Mano ferma:

Un cerusico è abile nel maneggiare gli strumenti del mestiere come bisturi, pinze, forcipi. Quando le sue mani impugnano questi strumenti, si considera come se il cerusico abbia la facultas ars bellica vincolata agli strumenti del mestiere.



CORTIGIANO – CORTIGIANA

Stipendio: 1 moneta al mese

Il fascino è la lama più tagliente, e tu lo comandi a tuo piacimento. I dolci sussurri fanno parlare anche i mercanti più silenziosi, i segreti origliati in una stanza chiusa potrebbero salvare una vita innocente, o fruttarti un guadagno lauto. Tu lo sai, chi vende il suo corpo non lo fa solo per l'atto carnale, ma per conoscere ogni oscuro segreto dell'uomo che paga per le tue carezze. Il lupanare non è luogo di perdizione, ma luogo di segreti che solo tu, con la tua abilità puoi scoprire.



1p.a. in amico prezioso.

Contatto patrizio: 1p.a. in amico prezioso con bersaglio un membro della società patrizia.

Addescare OOOO

La cortigiana può usare il suo fascino per ottenere favori importanti, doni, promesse. Ammaliato dalle forme o dalle dolci parole del lavoratore/della lavoratrice nel lupanare, il cliente è ben disposto verso le richieste del personaggio.

O: rende amichevole il personaggio bersaglio nei confronti del cortigiano.

OO: permette alla cortigiana di convincere il bersaglio a confessare un segreto intimo.

OOO: permette di rispondere in maniera veritiera a cinque domande.

OOOO: il bersaglio è un libro aperto e può confessare ciò che sa a riguardo dell'intera vicenda che è oggetto della conversazione.

CUOCO

Stipendio: 1 moneta al mese.

La tua arte è molto apprezzata. In un'epoca in cui mangiare bene è raro i cuochi vengono ben pagati e stringono molte amicizie. Quando un cuoco è bravo i nobili fanno a gara per assumerlo per le loro feste, ma prima che la sua abilità arrivi alle loro orecchie, il cuoco deve farsi "le ossa" in taverne o bettole preparando stufati e brodaglia varia. Solo chi è veramente bravo riesce a elevarsi tra gli altri.

Abilità:

Amico della gente

Un bravo cuoco viene tenuto in considerazione dal pubblico. Quando chi si ferma nelle taverne, mangia bene, egli diffonde la voce sull'abilità del cuoco e lo tiene in simpatia.

Questa facultas dona al cuoco un punto abilità da spendere nell'abilità "amico prezioso" tra il popolo, e un punto abilità da spendere in "amico prezioso" ma che abbia ad oggetto una personalità della milizia.

1p.a. in erboristeria

Abile nel tagliare

Un cuoco sa come tagliare la carne, quindi usa coltelli e mannaie con naturalezza. Quando impugnano queste armi corte sono considerati avere l'abilità ars bellica.

Cibo degli dei 0000

Il cuoco è talmente abile e bravo nella preparazione dei suoi piatti che spesso la sua reputazione lo precede. Maggiore è questa sua abilità, maggiori saranno i favori o i guadagni che il personaggio trarrà dalla sua professione.

O: quando il personaggio cucina per un Patronus o un cliente, ha un guadagno aggiuntivo di 1 moneta d'oro oppure la promessa di un favore equivalente.

OO: quando il personaggio cucina per un Patronus o un cliente, ha un guadagno aggiuntivo di 1,5 moneta d'oro oppure la promessa di un favore equivalente.

OOO: quando il personaggio cucina per un Patronus o un cliente, ha un guadagno aggiuntivo di 2 monete d'oro

oppure la promessa di un favore equivalente.

OOOO: quando il personaggio cucina per un Patronus o un cliente, ha un guadagno aggiuntivo di 3 monete d'oro oppure la promessa di un favore equivalente.



FURFANTE

lo stipendio è da misurarsi in base ai furti e alle azioni compiute.

Rubi, truffi, menti, spii, corrompi, uccidi.

Non sono compiti facili, specialmente sotto la ferrea legge di Roma. Sai bene che se ti scoprono rischi la vita, ma continui lo stesso.

Speri che un giorno tu riesca ad elevarti. Non sei uno schiavo, sei un uomo libero. Che tu lo faccia per sopravvivere oppure per divertimento non importa.

Sei un ladro, e spero che lo sguardo dell'aquila non ricada mai sul tuo operato.

1 p.a. in criminalità

Nascondiglio sicuro 0000

Il personaggio ha un nascondiglio sicuro dove vive, più spesso questo posto è nelle fogne o in grotte. A seconda del grado che il personaggio possiede in questa facultas, il rifugio sarà più grande e più sicuro.

Il rifugio, la sua struttura e la sua locazione vanno stabilite con il Magister.

Dono dell'ombra:

il personaggio è specializzato in un ambito della sua vita criminale. Può scegliere uno dei seguenti Stili di malavita, che ha appreso dopo anni di esperienza nell'ambiente criminale.

Al momento della creazione del personaggio, il Furfante può possedere una sola carriera. L'acquisto di una seconda carriera in questa facultas comporta una spesa di 10 punti esperienza.

Tagliagole: il personaggio possiede l'abilità ars bellica quando colpisce di spalle un personaggio.

Cacciatore di taglie: Randello stordente: quando il personaggio colpisce un bersaglio con un randello, il bersaglio cade a terra stordente

Velenifero: 1 p.a. in creare veleni ed 1 p.a. in erboristeria

Scassinatore: 1 p.a. in scassinare serrature

Esperto delle trappole: 1 p.a. in disattivare trabocchetti e 1 p.a. in creare trabocchetti.



MARINAIO

Stipendio: 1 moneta al mese

Il personaggio al momento della creazione è in possesso di una piccola barca.

Il mare aperto è una grande fonte di possibilità e chi sa navigare le acque come il Marinaio ha gli strumenti per trarne massimo vantaggio. Può essere un semplice pescatore, la guardia di un mercante, un soldato della marina romana oppure un pirata fuorilegge.

1 p.a. in amico prezioso.

Pescare 0000

Il personaggio è sempre più bravo nel pescare e ciò ottimizza i suoi strumenti di lavoro ed i correlativi guadagni.

O: Al primo grado il personaggio possiede un piccolo peschereccio e guadagna 0,50 monete in più.

OO : Al secondo grado il personaggio ha un ulteriore guadagno aggiuntivo di 0,50, quindi una moneta d'oro complessiva.

OOO: Al terzo grado, il personaggio possiede una barca tutta sua.

OOOO: Al quarto grado il guadagno di un personaggio aumenta di una moneta, sino ad arrivare a 2,00 monete complessive.

Il tridente di Nettuno

Il personaggio è abile ad usare la rete e l'arpione, quando usa queste armi è considerato avere l'abilità ars bellica.

Orientarsi con le stelle.

Il personaggio è in grado di trovare la giusta via orientandosi di notte con la luce delle stelle.

1 p.a. in cartografia.



MERCANTIS

Stipendio: 2 monete al mese

Che tu sia italico o provenga dalla Grecia o dalla Siria hai sempre viaggiato molto, e le tue merci sono rare tanto le informazioni che porti da una terra all'altra. Sei il miglior amico del patrizio, e il peggior padrone per gli schiavi. Non sei ben visto dalle autorità della città, ma l'amicizia che ti viene concessa dai tuoi ricchi clienti ti fanno apparire come il miglior cittadino onesto dell'impero.



Merce rara 0000

Questa facultas ti permette di conquistare il favore del compratore, e con essa una certa protezione. Garantisce guadagni aggiuntivi

O: Al primo grado il personaggio ha un guadagno aggiuntivo di 0,50 moneta aggiuntiva

OO : al secondo grado il personaggio ha un ulteriore guadagno aggiuntivo di 0,50, quindi una moneta d'oro complessiva

OOO: Al terzo grado, il guadagno del personaggio aumenta di 1,00, sino ad arrivare ad un guadagno complessivo di 2,00

OOOO: Al quarto grado il guadagno di un personaggio aumenta di un'ulteriore moneta, sino ad arrivare a 3,00 monete complessive

Il cosmopolita:

il tuo viaggiare ti ha fatto allacciare numerosi contatti con e questo ti mette in un ruolo interessante nei confronti dei cittadini dell'impero. (1 p.a. in amico prezioso inerente ad un contatto fuori porta)

Il sapere di Mercurio:

Mercurio è la divinità del commercio, e degli scambi, la sua protezione ti permette di avere una buona fonte di risorse iniziale. [1 p.a. in Fortuna]

1 p.a. in Leggere e scrivere

1 p.a. in fare di conto.

MILES

Vestiti con una muscolata in cuoio, il loro armamento era composto da uno scudo tondo e un gladio, combattono la quiete che l'impero vuole offrire ai cittadini di Roma, li guida un centurione responsabile della sicurezza cittadina.

Fai parte di quella macchina da guerra che ha fatto grande Roma, ogni uomo ha un compito e la Legio è pronta ad accogliere i migliori combattenti dell'Impero. Da guardia cittadina puoi aspirare ad una ricca carriera nell'esercito romano.



Ars Bellica:

Il miles è addestrato nel combattimento e sa gestire una situazione di lotta. Può usare l'arma per difendersi, togliere la vita, o salvarla ad un compagno. Il personaggio è abile e addestrato nell'arte della guerra. Le battaglie lo hanno forgiato e gladio e pugio sono suoi compagni fidati.

Solo lui può infliggere danni in combattimento perché ha dedicato l'intera vita allo studio dell'arte della guerra.

Uomo libero:

Il personaggio gode di cittadinanza Romana. E' un uomo libero.

Giuramento al patronus OOOO:

Per entrare nel corpo cittadino, hai giurato fedeltà al Patronus, e sei disposto a dare la tua stessa vita per garantire alla città la massima salvezza.

O: Il Miles ha fatto giuramento di protezione ad una gens cittadina e svolge compiti di protezione solo per loro.

OO: il Miles ha fatto giuramento di protezione alla città in cui si trova ad operare.

OOO: Il Miles ha fatto giuramento alla città di Roma.

OOOO: Il Miles ha fatto giuramento all'intero impero e la sua persona avrà autorità in ogni territorio dell'Impero.

Duro a morire:

Allo stadio di salute morente, il personaggio non sviene ma può compiere azioni come strisciare o parlare.

La furia di Marte OOOO

Dopo aver dedicato una vita intera alla carriera militare, il miles riesce a conquistare posti e titoli ambiti.

O: Il Miles è considerato soldato semplice della città.

OO: Il Miles è definito soldato semplice dell'intero Impero Romano.

OOO: il Miles è giunto al grado di Legionario.

OOOO: il Miles è così noto ed abile da godere della prestigiosa carica di Vexilifer e può portare l'Aquila sul campo di combattimento.

SCHIAVO – ANCILLA

Stipendio: 0,5 moneta al mese, stanza di alloggio nella casa del pater familias.

Sei uno straniero in questa terra poiché il tuo popolo non è stato in grado di tenere testa alla civiltà romana, o perché hai sicuramente trovato nella giustizia di Roma degli ostacoli.

Magari sei stato un brigante, un pirata o hai accumulato troppi debiti, che ti hanno portato a perdere il diritto di essere un cittadino di Roma.

Ricambi questa discutibile gentilezza dello stato Romano facendo arricchire i mercanti che in te vedono un enorme investimento vendendoti come merce ai ricchi patrizi romani.

Se sei bello o bella, potrai servire nelle sontuose ville dei signori locali. Se sei un erudito, puoi seguire la vita dello scriba o il precettore dei figli dei padroni. Se sei un abile guerriero, potrai invece misurarti nell'arena con altri gladiatori pronti come te a riconquistare quei diritti che solo i veri romani hanno dalla nascita.

L'erudito greco: La tua mente abituata a confrontarsi nelle agorà dell'antica Grecia, ora può essere per te un'ancora di salvezza al servizio del patrizio romano.

1 p.a. in leggere e scrivere

1 p.a. in una conoscenza a scelta

1 p.a. in fare di conto

Ars docendi 0000

L'erudito è un precettore di eccezione. Con uno spirito nobile per cultura, egli riesce ad imporre la sua autorità agli studenti, che seguono le sue lezioni, traendo da lui il sapere. Il precettore non è solo maestro scolastico ma anche di vita. Più punti sono spesi in questa facultas, più la classe del personaggio sarà numerosa o più le sue parole avranno presa sugli studenti.

L'affascinate ancilla: Le tue fattezze e la tua bellezza per te sono state il motivo che ti ha risparmiato di essere venduta come carne da macello nelle bettole dell'Impero, la tua abilità ti farà ben volere dal tuo padrone e padrona, loro si fidano di te, ma sei pur sempre una schiava.

Preferita:

L'affascinante ancilla è la preferita della signora della Villa. Ella deve preservare le sue virtù e chi oserà anche solo avvicinarsi a lei in modo non consono, o non ascoltare le sue parole subirà le conseguenze.

Arte della musa:

1 p.a. a scelta tra le abilità artistiche (cantare, danzare, suonare strumento,...)

Protezione del padrone:

La particolare affezione del Dominus o della Domina rendono l'ancilla oggetto di vanto. Lei è stata scelta tra tante e per questo il rispetto ed il riguardo dei padroni nei suoi confronti sono massimi. Fai un torto a te, e lo farai al Padrone, con tutte le conseguenze che ne nasceranno.



Il coraggioso Gladiatore

Meritavi la morte ma il tuo istinto di sopravvivenza va oltre la morte, sei il custode dell' Ars Gladiatoria, devi compiacere il tuo Lanista facendogli conquistare la popolarità della folla e un giorno sarai tu l'eroe di Auximon, e ti potrai comprare la libertà che attualmente non hai.

Duro a morire:

Allo stadio di salute morente, il personaggio non sviene ma può compiere azioni come strisciare o parlare.

Stile di combattimento.

Ogni gladiatore è specializzato in uno stile di combattimento. Per questo al momento della creazione del personaggio, il giocatore sarà chiamato a scegliere un solo stile di combattimento.

Per poter essere versatile ed imparare un nuovo stile di combattimento, egli dovrà spendere 10 punti esperienza.

Il gladiatore non può combattere con due stili contemporaneamente. Egli sarà magari addestrato in più stili, ma ogni volta che dovrà fronteggiare qualcuno dovrà scegliere uno ed uno solo stile di combattimento.

Reziario:

La rete e il tridente sono le tue armi. Puoi immobilizzare il tuo avversario, che non riuscirà neanche a muoversi perché imbrigliato nella tua rete.

Secutor:

Il suo elmo era tondo e portava uno scudo ovale, il braccio armato e la tibia protette erano le sue uniche difese, il gladio la sua unica arma. Egli può combattere agilmente usando una protezione al braccio e alla gamba.

Mirmillone:

elmo imponente e uno schiniere erano le sue difese primarie, scudo piccolo a tegola e gladio le sue armi. E' l'unico gladiatore che può portare uno grosso scudo rettangolare.

Trace:

Era il condottiero della tracia, un fante leggero armato con una spada ricurva, e difeso con un piccolo scudo quadrato, indossava un elmo sormontato dalla testa di un grifone, aveva schinieri di cuoio e un braccio armato.

I colpi che il trace effettua quando l'avversario è alla sprovvista o girato di spalle, sono doppiamente efficaci. Invece di scalare uno stadio di salute, il personaggio bersaglio di un attacco alle spalle del Trace, ne scalerà due.

Dimachaerus:

Senza elmo e braccia armate il suo punto di forza erano i due gladi che portava con sé e la maggiore agilità nei movimenti. Può combattere con due armi, portando una offensiva maggiore.



ABILITA'

In questo capitolo forniremo la descrizione in ordine alfabetico delle abilità che un personaggio può possedere.

Le abilità che sono suddivisibili in tre gradi presenteranno vicino i simboli "○○○".

Quelle che al contrario non hanno il suddetto simbolo, non sono suddivisibili in gradi e per acquisirle basterà spendere sette punti esperienza.

AMIGO PREZIOSO ○○○

Un personaggio che sceglie di avere tra le abilità "amico prezioso" sceglie di avere un contatto di spessore che può donargli informazioni, aiuto, supporto, confidenze e una spalla che lo protegga. A seconda di quanti punti abilità un giocatore vi spende, si determina quanto sia profondo questo rapporto e quanto questo amico prezioso sia disposto a rischiare per il personaggio. Questa abilità può essere acquisita più volte. Ogni volta che un personaggio acquisisce Amigo Prezioso, esso si riferisce ad un'altra conoscenza.

ASTRONOMIA ○○○

Le stelle che coprono il cielo ogni notte nascondono progetti importanti. Senza di loro sarebbe impossibile scrutare il cielo per scoprire arrivi di comete, eclissi, fenomeni particolari o magari una calamità atmosferica.

CANTARE ○○○

La voce del cantore è intonata e coinvolge gli animi di chi ascolta trasmettendo i sentimenti che l'artista vuole tramandare all'uditorio. Le sue rime e le sue ballate, magari in esametri o endecasillabi, risuonano nelle feste di ogni villa e gli concedono meritati applausi.

CAMUFFARSI ○○○

Tramite cere, baffi posticci, mastici appositi ed una grande precisione, il personaggio può cambiare il proprio aspetto estetico. Tanti più saranno i gradi dell'abilità, tanto più il camuffamento sarà attento e meticoloso. Tale abilità va confrontata con quella "Occhio Vispo" di chi osserva il soggetto camuffato. Chi ha un grado di

"Occhio Vispo" pari o superiore a quella di "Camuffarsi", riesce a notare questo inganno.

CARTOGRAFIA ○○○

Con un carboncino o speciali inchiostri, si è in grado di tracciare una mappa della zona dove ci si trova a muoversi o di interpretare mappe ritrovate. Tanti più saranno i gradi di questa abilità, più la mappa sarà rispondente a realtà.

CONOSCENZA DEI CULTI ○○○

Tramite un'assidua frequentazione del tempio, o grazie ai racconti del precettore, o ad una curiosità coltivata per anni, il personaggio dispone di una cultura invidiabile riguardo ai culti dilaganti nel mondo. Più i gradi saranno alti, più si sarà a conoscenza di culti particolari, lontani o inusuali.

CONOSCENZA DEI LINGUAGGI ○○○

Dopo un periodo vissuto all'estero, un'amicizia costante, uno studio attento, il personaggio è a conoscenza di lingue parlate differenti dal latino. Può intrattenere una conversazione in greco, sassone, in copto o in qualsiasi lingua egli abbia imparato. Il grado di abilità equivale alla dimestichezza con il linguaggio. Al primo grado, si è a conoscenza di frasi basilari, al secondo si è in grado di intrattenere una conversazione, al terzo si conosce così bene la lingua da poterla considerare al pari della propria lingua madre. L'abilità può essere presa più volte, ed ogni volta corrisponde ad una lingua differente.

CONOSCENZA DELLE GRAFIE ○○○

A differenza dell'abilità "conoscenza dei linguaggi", questa abilità permette di poter comprendere le grafie diverse da quella latina, come quella degli ideogrammi o le lettere dell'alfabeto greco. Il personaggio può anche scrivere in queste grafie. L'abilità può essere presa più volte, ogni volta per ogni grafia.

Requisito: leggere e scrivere.

CONOSCENZA DELLA LEGGE ○○○

Con questa abilità si è in grado di conoscere le leggi che regolano la vita nella città e si è in grado di portare aiuto a chi ne ha bisogno o di intentare una causa, gettando fango su colpevoli o su nemici. Plasmare la legge a

proprio vantaggio, o per difendere gli innocenti, è un'arte che pochi possiedono.

CONOSCENZA DEI MARI 000

Grazie a numerosi viaggi intrapresi, o allo studio della geografia, il personaggio è in grado di distinguere i mari dove si potrebbe trovare a navigare, trovando la giusta rotta per tornare a casa, senza odissei viaggi.

CONOSCENZA DELLA NATURA 000

Si è in grado di distinguere piante, fiori, bacche e dare loro un nome. La distinzione degli alberi può aiutare a capire dove ci si trova in caso di smarrimento, per orientarsi. Si può capire se una pianta è commestibile o velenosa.

CONOSCENZA DELLA STORIA 000

Dopo uno studio attento o dopo racconti di un avo longevo, il personaggio è a conoscenza di fatti storici che hanno portato alla situazione odierna. Si sa, tanto, che da congiure, passaggi di potere, dinastie ormai passate, ha avuto origine l'odierna società.

CREARE TRABOCCHETTI 000

Tramite piccolo ingranaggi, cavi, corde, chiodini ed una grande dose di intelletto, il personaggio è in grado di creare piccole trappole e trabocchetti che proteggano un suo tesoro o un luogo sicuro.

Per scoprire la presenza di trappole occorrerà avere gradi nell'abilità "Occhio Vispo". Ad un grado di "occhio Vispo" pari o superiore a "creare trabocchetti", si noterà la presenza della trappola, senza essere però in grado di disattivarla.

Per disattivare una trappola di cui ci si è preventivamente accorti, occorrerà avere gradi nell'abilità "disattivare trabocchetti". Ad un grado di "disattivare trabocchetti" pari o superiore a "creare trabocchetti", si noterà la presenza della trappola.

CREARE VELENI 000

Avendo le dovute componenti, è possibile creare un veleno offensivo. A seconda del grado di abilità che un personaggio possiede, si è in grado di creare un veleno più o meno efficace. Nessun veleno può portare direttamente alla morte e gli effetti verranno comunicati dal Magister. Per curare questi veleni occorre essere in

possesso di un antidoto.

Purchè l'antidoto sia efficace occorre che il grado di erboristeria di chi crea l'antidoto sia pari o superiore al grado di "Creare veleni" di chi ha creato il veleno.

CRIMINALITA' 000

Anche se le parche sono state così crudeli da donare una vita sfortunata ad un personaggio, egli ha trovato modo di trarne profitto. Muovendosi nella malavita, o schiacciato dai debiti, il soggetto è riuscito a trovare un contatto nella malavita cittadina. Che sia usuraio, tagliagole, o semplicemente un brutto ceffo, questo contatto nella criminalità potrà garantire al personaggio informazioni e servizi. Ad un maggiore grado di questa abilità, corrisponde un rapporto più stretto con il malavitoso. Questa abilità può essere presa più volte, ed ogni volta si rivolgerà a persone diverse.

CUCITO 000

Il personaggio è abile nel cucire e nell'intessere tele, abiti, indumenti. Ad ogni grado di questa abilità, corrisponde una maggiore dimestichezza nell'arte che consente al personaggio di creare prestigiose vesti, magari ricamate o impreziosite

DANZARE 000

Il ballo del personaggio intrattiene le folle ed i presenti alle feste più disparate, che sia una festa in villa o una sagra popolare, l'intrattenimento che il danzatore sa offrire è unico.

DIPINGERE 000

Chine, pennelli, pigmenti e tele sono le armi del mestiere e l'arte di chi sa dipingere è richiesta ovunque. Dal ricco che cerca un ritratto, al dominus che vuole affrescare le pareti della sua villa. Tanto più un personaggio sarà abile in questa arte, tanto più la sua arte sarà ricercata e nota.

ERBORISTERIA 000

il personaggio riesce a creare intrugli, pozioni, unguenti e creme grazie alle miscele di erbe e oli. A venirgli incontro sono alambicchi, bollitori, fiale, filtri particolari. Grazie a questi intrugli può rimarginare ferite, far passare i sintomi di una malattia, ed essere d'aiuto al ferito, o la spalla perfetta di un medico.

Con l'abilità "erboristeria" ed avendo le componenti

necessarie, si può creare un antidoto. Purchè l'antidoto sia efficace, occorre che il grado di erboristeria di chi crea l'antidoto sia pari o superiore al grado di "Creare Veleni" di chi ha creato il veleno.

ΞΕΡΕΙΝ ΟΟΟ

Il personaggio è in possesso di una grande quantità di beni o di monete (l'ammontare dell'inventario preciso del personaggio ricevuto in eredità va concordato con il Magister al momento della creazione del personaggio), dovuti alla perdita di un parente prossimo o congiunto. Tanti più gradi avrà acquistato il giocatore, tanto più il patrimonio di cui il personaggio può godere sarà vasto.

FALCONERIA ΟΟΟ

I compagni di vita di un personaggio sono i suoi animali. Siano essi piccioni viaggiatori o falchi, il personaggio può disporne secondo lo scopo cui sono allenati ed istruiti (esempio: inviare piccioni viaggiatori, intrattenere gli ospiti di una festa, ...). Tanti più gradi avrà acquistato il giocatore in questa abilità, tanto più gli animali risponderanno con attenzione agli ordini del padrone sino a creare un legame indissolubile.

FALSIFICARE ΟΟΟ

Il personaggio è abile nel falsificare documenti di ogni sorta (lettere, mappe, atti di successione, ...) anche senza avere la rispettiva abilità che serve per creare l'atto, come ad esempio "cartografia". Il suo lavoro è svolto grazie ad un occhio acuto ed una mano precisa. Per scoprire se un documento è stato falsificato o manomesso, occorrerà avere gradi nell'abilità "Occhio Vispo". Ad un grado di "Occhio Vispo" pari o superiore di "Falsificare", si noterà la manomissione del documento.

FAR DI CONTO

Il personaggio è in grado di contare

FIUTO PER GLI AFFARI ΟΟΟ

Un personaggio che ha scelto di avere tra le abilità "fiuto per gli affari" è in grado di determinare quanto un affare sia conveniente e capire se il venditore lo sta ingannando. A seconda di quanti gradi il personaggio possiede, la valutazione sarà sempre più accurata e rispondente a verità.

FORTUNAE ΟΟΟ

Le fortune indicano il patrimonio di un personaggio. Tanto più egli avrà in "fortune" tanto più egli sarà ricco. Il patrimonio di un personaggio è comprensivo sia di case, sia di oggetti di valore che di semplice potere di acquisto. L'inventario del giocatore sarà stabilito in accordo con il Magister.

LAVORARE IL FERRO ΟΟΟ

Il personaggio è abile nella lavorazione del ferro. Tanto più è alta questa abilità tanto più le sue creazioni sono ricercate e definite.

LAVORARE IL LEGNO ΟΟΟ

Il personaggio è abile nella lavorazione del legno. Tanto più è alta questa abilità tanto più le sue creazioni sono ricercate e definite.

LAVORARE IL CUOIO ΟΟΟ

Il personaggio è abile nella lavorazione del cuoio. Tanto più è alta questa abilità tanto più le sue creazioni sono ricercate e definite.

LAVORARE LA PELLE ΟΟΟ

Il personaggio è abile nella lavorazione della pelle. Tanto più è alta questa abilità tanto più le sue creazioni sono ricercate e definite.

LAVORARE L'ARGILLA ΟΟΟ

Il personaggio è abile nella lavorazione dell'argilla. Tanto più è alta questa abilità tanto più le sue creazioni sono ricercate e definite.

LEGGERE E SCRIVERE

Il personaggio è in grado di leggere e scrivere.

MOSAICI ΟΟΟ

Il personaggio è abile nella creazione di mosaici. Tanto più è alta questa abilità tanto più le sue creazioni sono ricercate e definite.

NAVIGARE ΟΟΟ

Il personaggio è in grado di manovrare e condurre una nave. A seconda di quanti gradi ha, riesce ad effettuare manovre più o meno precise ed accorte. In una

situazione di navigazione critica, egli riuscirà ad avere padronanza del vascello in suo possesso.

NEMICO GIURATO ○○○

Il personaggio ha un nemico che si è creato nel corso della sua vita, per questioni d'onore, debiti di gioco o quant'altro. Questa persona tenterà in ogni modo di riscattare la questione irrisolta e di tornare alla ribalta, anche perseguitando il personaggio. A seconda di quanti punti si spendono in questa abilità si ha un nemico giurato più o meno importante. È possibile prendere più volte questa abilità, ed ogni volta essa corrisponde ad un nemico diverso.

NOBILI NATALI ○○○

Il personaggio deriva da una gens famosa o da un personaggio illustre. Ciò non vuole dire che anch'egli sia famoso, ma piuttosto che è sempre riconducibile a quella persona vivendo sotto la sua ombra.

NUOTARE

Il personaggio è in grado di notare.

ORFICERIA ○○○

Il personaggio è abile nella lavorazione dell'oro e delle pietre preziose. Tanto più è alta questa abilità tanto più le sue creazioni sono ricercate e definite.

SCULTURA ○○○

Il personaggio è abile nella lavorazione del marmo. Tanto più è alta questa abilità tanto più le sue creazioni sono ricercate e definite.

LAVORARE IL VETRO ○○○

Il personaggio è abile nella lavorazione del vetro. Tanto più è alta questa abilità tanto più le sue creazioni sono ricercate e definite.

SOPRAVVIVENZA ○○○

In una situazione di emergenza il personaggio è in grado di cavarsela utilizzando mezzi di fortuna.

SCASSINARE SERRATURE ○○○

Il personaggio è in grado di scassinare serrature grazie a grimaldelli e piccoli strumenti del mestiere. A seconda di quanti gradi il personaggio possiede, riesce a scassinare serrature più o meno complesse ed elaborate.

SCHIAVO DI BACCO ○○○

Assuefatto dal vino e dall'alcol, il personaggio ha dimostrato una certa resistenza al nettare di bacco e agli alcolici in generale. Quando si tratterà di bere, gli occorreranno più bicchieri per inebriarsi, avendo raggiunto una resistenza maggiore rispetto alla media. Ciò non indica che il personaggio è inattaccabile dagli effetti del vino.

STIRPE DUBBIA

Il personaggio non appartiene a nessuna famiglia. Che sia stato egli abbandonato alla nascita, ripudiato o allontanatosi volontariamente, nulla cambia.

SUCCESSO ○○○

Il personaggio è famoso per un gesto importante e degno di nota da lui compiuto. All'aumentare dei gradi dell'abilità, aumenta anche la notorietà del soggetto.

SUONARE STRUMENTO ○○○

Il personaggio è in grado di intrattenere il pubblico con la sua arte musicale. Tanti più gradi avrà, tanto più la sua musica sarà apprezzata e raffinata. Il personaggio può prendere questa abilità più volte, ognuna delle quali relegata ad uno specifico strumento.

SUPERSTIZIONE ○○○

Il personaggio ha una salda conoscenza delle superstizioni, dei detti, e delle credenze popolari. Sia egli uno iettatore o meno, ha sempre il detto giusto o lo scongiuro a portata di mano.

VERGOGNA ○○○

Il personaggio è famoso per un gesto vile, amorale, patetico, vergognoso che ne ha macchiato la reputazione. L'onta sul valore e sull'onore lo accompagna ad ogni passo ed è per questo che tenta di riscattare il suo nome per fuggire da questa nomea orribile. Tanti più punti abilità ha speso il giocatore in questa abilità tanto più l'onta è maggiore.

COMBATTIMENTO

Il combattimento su Auximon è studiato per rendere il gioco fluido e limitare al massimo le possibili interruzioni. Per questo motivo il regolamento è sviluppato in maniera semplice e elementare, appellandosi più che altro all'onestà del giocatore e al ruolo assolutamente neutrale del Magister al quale comunque spetta l'ultima indiscutibile parola riguardo una situazione di incomprensione tra giocatori.

Sono vietati assolutamente i colpi tirati in testa e sulle parti intime del giocatore in quanto considerati estremamente pericolose. Il corpo del personaggio è diviso in locazioni.

Esse sono, braccio destro, braccio sinistro, gamba destra, gamba sinistra, busto.

I colpi inferti al busto si considerano come inferti automaticamente al cuore, quindi conducono il personaggio a morte immediata.

Le altre locazioni invece, possono resistere ad un colpo. Quando il personaggio riceve un colpo in una delle suddette, l'arto sarà inutilizzabile, ma il personaggio non potrà più utilizzare quella parte del corpo, ovviamente interpretando il dolore provocato dal colpo.

Un personaggio possiede quattro stadi di salute.

Lo stadio di salute di partenza è quello di "**Sano**", in corrispondenza del quale un personaggio non ha subito nessuna ferita da combattimento e può muoversi normalmente e nella massima libertà.

Al primo colpo ricevuto, l'arto toccato dall'arma nemica diventa inutilizzabile e lo stadio di salute del personaggio diventa "**Lievemente Ferito**".

Ad un secondo colpo su un altro arto, lo stadio di salute scende allo stadio di "**Gravemente Ferito**". In questo stadio saranno inutilizzabili ben due arti.

Al prossimo colpo inferto al giocatore e al terzo arto divenuto inutilizzabile, il personaggio passa allo stadio di "**Morente**". Il giocatore è tenuto a cadere a terra e tenere gli occhi chiusi come se avesse perso conoscenza.

Dovrà contare 60 secondi prima di dichiararsi morto.

Durante questo lasso di tempo, egli può essere salvato solo da un cerusico.

Si tiene a precisare che il combattimento deve essere una vera e propria finzione, pertanto, oltre a ricorrere ad apposite armi da LARP inoffensive, i colpi non dovranno essere caricati.

ARMATURE E SCUDI

Le armature si limitano ad assorbire un solo colpo ricevuto nella parte protetta.

Dopo aver assorbito questo colpo l'armatura dovrà essere portata a riparare da un fabbro per fare in modo che possa continuare ad assolvere la propria funzione.

Ma non tutte le armature assorbono i danni, infatti va guardata la tipologia dell'arma che ha sferrato il danno.

Le armature denominate COTTA di Maglia assorbiranno i DANNI TAGLIENTI, mentre le armature in CUOIO assorbiranno i DANNI CONTUNDENTI.

Gli scudi assorbono tutti i colpi che vengono parati con esso.

Le uniche armi che colpiscono automaticamente e non possono essere assorbite sono le frecce poiché si considerano per esigenze di semplificazione, armi perforanti.

PUNTI ESPERIENZA

Al termine di ogni sessione di gioco Live, i Magistri assegneranno dei punti esperienza in base alle performance tenute dai giocatori.

I Magistri assegneranno punti in base a queste voci:

Costume (2*): quanto sarà curata l'estetica del personaggio. Ricordate che non serve spendere soldi per avere un bell'abito, verranno pertanto molto apprezzate le cose "fatte in casa";

Interpretazione (2*): giudicherà la recitazione del giocatore e cioè quanto quest'ultimo riesca a cogliere l'essenza stessa del personaggio da lui creato e come si rapporta con gli altri, siano essi pg o png;

Spunti di gioco (2*): ovvero quanto il personaggio si darà da fare attivamente per crescere e raggiungere gli obiettivi che si è fissato;

Puntualità (1*): verrà assegnato solo se il giocatore rispetterà i tempi dettati dai Magistri es. consegna schede, rispetto tempi intervallum, presenza ai live e quant'altro riguarda i termini e le consegne. L'eccessiva mancanza di puntualità potrà portare i Magistri ad assegnare un malus di massimo -1 punto.

*** il numero tra parentesi corrisponde al punteggio massimo che i magistri possono assegnare**

Questi punti abilità potranno essere spesi per aumentare gradi di abilità o gli stadi di Facultas.

Il costo di un grado in **abilità** corrisponderà al livello della stessa, cioè 1 px per acquisire il primo livello in una determinata abilità, 2 px per aumentare un'abilità al secondo livello e 3 px per svilupparla al terzo grado.

1° Grado -> 1Px; 2° Grado -> 2Px; 3° Grado -> 3Px

Le **Facultas** invece sono suddivise in quattro livelli di potere. E possono essere acquistate e sviluppate solo con i punti fama. Questi punti fama possono essere guadagnati in due modi, o portando a termine azioni rilevanti per la storia (e saranno assegnati ad insindacabile giudizio dei Magistri per particolari meriti di gioco) oppure acquistati convertendo 7 Px in 1 punto fama.

I gradi di Facultas sono specificati sotto ogni classe e servirà un punto fama per aumentarle di livello in livello.

7 Px -> 1 Punto Fama



AVXIMON

NOME PERSONAGGIO: _____ NOME GIOCATORE: _____

LABOR: _____ PROVENIENZA: _____

DIVINITA' FAVORITA: _____

FACULTAS		ABILITA'	
	0000		000
	0000		000
	0000		000
	0000		000
	0000		000
	0000		000
	0000		000
	0000		000
	0000		000
	0000		000
	0000		000
	0000		000
NOTE			000
			000
			000
P. ESPERIENZA	P. FAMA		000
			000

Da un'idea di:

Associazione Ludica Torre Nera Osimo



Scritto da:

Carlo Bambozzi

Carlo Catena

Veronica Anconetani

Nicola Rossi

Davide Massaccesi

Illustrazioni di:

Dario Sampaolesi

Immagine di copertina:

Fotografia: Annamaria "Annathetekken" Quaresima

Costumi: Annamaria "Annathetekken" Quaresima

Modelli: Stefano Varagona e Margherita Cesarano

Logo:

Marco Macrina

Contatti:

grvauximon@gmail.com

<https://www.facebook.com/groups/auximon/>