

◆ Artigiano ◆

◇ **A portata di mano**

Una volta per sessione, quando hai bisogno di qualcosa di specifico (un attrezzo, uno strumento o una fornitura), puoi tirarlo fuori senza bisogno di spendere un punto fato, anche nelle situazioni più estreme, a patto che si tratti di qualcosa di facilmente trasportabile; crea un aspetto con un'invocazione gratuita per rappresentarlo.

◇ **Espediente ingegnoso**

Una volta per sessione, quando studi attentamente una situazione per poter creare la trappola più efficace, puoi mettere in gioco l'aspetto di situazione **Insidia nascosta** con un'invocazione gratuita, spiegando come intendi realizzarla.

◇ **Esperto di tutto, maestro in niente**

Ottieni un bonus di +1 per creare un vantaggio o superare un ostacolo con Astuzia, quando improvvisi una riparazione o crei qualcosa al volo senza gli strumenti o la preparazione adeguata.

◇ **Garthol, il terribile elmo**

Uno degli aspetti del tuo personaggio deve riguardare in qualche modo il tuo terribile elmo. Una volta per scena puoi invocarlo gratuitamente per sgomentare e spaventare i tuoi avversari o per celare la tua vera identità.

◇ **Occhio per le imperfezioni**

Ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio con Astuzia, quando studi attentamente qualcuno o qualcosa per trovarne il punto debole.

◇ **Pugnale nascosto**

Una volta per sessione, quando ti trovi disarmato, puoi dichiarare di avere un'arma di riserva a portata di mano, a patto che sia facilmente trasportabile e occultabile. Inoltre ottieni il beneficio **Arma nascosta**.

◇ **Quale fu l'immortale mano...**

Una volta per sessione, quando riesci con stile in un tiro per creare un vantaggio al fine di produrre qualcosa esercitando la tua arte, puoi spendere un punto fatto per far sì che d'ora in poi l'aspetto, quando invocato, conferisca un bonus di +3 anziché di +2.

◇ **Un regalo gradito**

Ottieni un bonus di +1 per creare un vantaggio o superare un ostacolo con Empatia, quando doni qualcosa in cambio di benevolenza per te e i tuoi compagni, per far giungere qualcuno a più miti consigli, scendere a patti o esaudire un desiderio.

◆ Capitano ◆

◇ **Erede di Elendil**

Una volta per sessione, quando manifesti a tutti il tuo lignaggio, puoi mettere in gioco l'aspetto di situazione **Erede di Elendil** con un'invocazione gratuita.

◇ **Laho calad! Drego morn!**

Una volta per sessione, quando sproni i tuoi compagni in battaglia con un discorso ispirato o un urlo, puoi mettere in gioco l'aspetto di situazione **Laho calad! Drego morn!** con un'invocazione gratuita.

◇ **Mearas, fedeli destrieri**

Uno degli aspetti del tuo personaggio deve riguardare in qualche modo il suo destriero. Quando lo invochi, ottieni un bonus di +3 anziché di +2.

◇ **Nato dalla roccia**

Ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo con Valore, quando sopporti la fatica, la fame e il dolore.

◇ **Nessuno resti indietro**

Una volta per sessione, quando un tuo compagno o un inerme è alle strette o in pericolo di vita, puoi accorrere in suo aiuto; il GM ti farà arrivare al momento giusto. Inoltre ottieni il beneficio **Al momento giusto**.

◇ **Pesante fardello**

Ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo con Onore, quando dai un ordine o tenti di sbloccare una situazione facendo pesare il tuo rango.

◇ **Stella d'Occidente**

Ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo con Empatia, quando ti avvicini a qualcuno che necessita di essere rincuorato.

◇ **Tattico leggendario**

Ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio con Sapienza, quando studi attentamente un piano di battaglia o sei costretto a improvvisare nel corso dell'azione.

◆ Diplomatico ◆

◇ **Ago della bilancia**

Quando riesci con stile nel superare un ostacolo per calmare una situazione tesa, ottieni un aspetto con invocazione gratuita anziché un beneficio.

◇ **Consiglio di guerra**

Una volta per sessione puoi ottenere la convocazione di un consiglio di guerra ed essere ascoltato; metti in gioco l'aspetto di situazione **Consiglio di guerra** con un'invocazione gratuita.

◇ **Lingua salace**

Ottieni un bonus di +1 per attaccare o creare un vantaggio con Astuzia, quando sferzi qualcuno con la tua lingua dicendo le cose come stanno.

◇ **Maestro d'araldica**

Ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio con Sapienza, quando fai affidamento sulla tua conoscenza delle cose che furono, della storia o delle linee genealogiche.

◇ **Maestro del travestimento**

Ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio con Astuzia, quando ti travesti per non dare nell'occhio o tenti di mescolarti alla folla per far perdere le tue tracce.

◇ **Nato a corte**

Una volta per sessione, quando ti trovi in un ambiente aristocratico e ti muovi tra le sue sottigliezze, puoi mettere in gioco l'aspetto di situazione **Nato a corte** con un'invocazione gratuita.

◇ **Rete di favori**

Una volta per sessione, quando fai affidamento sulle tue relazioni, puoi mettere in gioco un aspetto di situazione con un'invocazione gratuita. Oppure, se ha senso, puoi creare insieme al GM un PNG di supporto con un aspetto che rappresenti la vostra relazione e ottenere un'invocazione gratuita su di esso.

◇ **Sguardo rivelatore**

Ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo con Astuzia, quando tenti di vedere oltre un inganno o una menzogna.

◆ Esploratore ◆

◆ Affinità animale

Ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio con Empatia, quando stabilisci un contatto con un animale.

◆ Arciere elfico

Ottieni un bonus di +2 per attaccare con Astuzia, quando hai tutto il tempo per prendere la mira con il tuo arco.

◆ Davanti a un bivio

Una volta per sessione, quando sei costretto o decidi di separarti dal gruppo, puoi rivolgere a uno o a più tuoi compagni una frase di comiato, un consiglio o un avvertimento. Crea subito un aspetto di situazione con un'invocazione gratuita.

◆ Grampasso

Ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio con Sapienza, quando ti allontani dai tuoi compagni per esplorare il terreno davanti a voi.

◆ Maestro cartografo

Ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio con Sapienza, quando fai affidamento sulla tua esperienza, sulle tue mappe o sull'arte della cartografia. Non dimenticatevi di aggiornare la vostra mappa di gioco, qualora l'aspetto creato faccia riferimento a un luogo.

◆ Nessuno è il mio nome

Una volta per scena, quando tendi un agguato a qualcuno da una posizione nascosta, ottieni il beneficio *Imboscata!*

◆ Pericolosissimo sulle brevi distanze!

Una volta per sessione, durante un conflitto, puoi muoverti di due zone anziché di una (*Fate Base*, p. 171). Inoltre ottieni il beneficio *Pericolosissimo sulle brevi distanze!*

◆ Segugio implacabile

Ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo con Sapienza, quando cerchi o segui le tracce di qualcuno o qualcosa.

◆ Guerriero ◆

◆ Arma leggendaria

Uno degli aspetti del tuo personaggio deve riguardare in qualche modo l'arma leggendaria. Quando lo invochi, ottieni un bonus di +3 anziché di +2.

◆ Baruk Khazâd! Khazâd ai-mênu!

Una volta per sessione, quando carichi il nemico a testa bassa senza preoccuparti troppo delle conseguenze, puoi mettere in gioco l'aspetto di situazione *Carica inesorabile* con un'invocazione gratuita.

◆ Braccioforte

Ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo con Valore, quando sei a mani nude e fai pesare la tua forza bruta.

◆ Colpo di grazia

Una volta per scena puoi aumentare il livello della conseguenza appena inflitta a un avversario (da lieve a moderata, da moderata a grave), purché sia di natura fisica. Se l'avversario stava per subire una conseguenza grave, dovrà subirne anche un'altra di livello più basso o andare fuori combattimento.

◆ Compagni di mille battaglie

Una volta per sessione puoi ricevere un aiuto inaspettato da parte di uno o più ex compagni di battaglia. Descrivi di chi si tratta e crealo insieme al GM come PNG secondario o come Orda. Se decidete di creare un PNG secondario e se ha senso, puoi spendere un punto fato per far sì che sia accompagnato da un'Orda. Ovviamente, come qualsiasi altro PNG, gli ex compagni di battaglia sono nelle mani del GM e, una volta portato l'aiuto, saranno liberi di agire come meglio credono.

◆ Contrattacco

Quando riesci con stile in un tiro di Difendere con Astuzia, puoi scegliere di infliggere all'avversario 2 livelli di logoramento anziché ottenere un beneficio.

◆ È solo un graffio

Una volta per sessione, appena terminato un conflitto, puoi ridurre la severità di una conseguenza di natura fisica di un livello o puoi cancellare del tutto una conseguenza lieve.

◆ Sacrificio eroico

Una volta per sessione, quando ti ergi a difesa di un compagno in difficoltà o di un inerme, puoi liberare la casella di Logoramento da 2 punti e inoltre ottenere il beneficio *Sacrificio eroico*.

◆ Studioso ◆

◆ Amico dei Sapienti

Una volta per sessione puoi dichiarare che un grande saggio, con una conoscenza delle cose che va al di là dello scibile umano, ti stima ed è in grado di esserti di aiuto. Quando hai modo di incontrarlo e di ottenere il suo aiuto, puoi mettere in gioco un aspetto di situazione con un'invocazione gratuita.

◆ Amico fidato

Ottieni un bonus di +3 anziché di +2, quando invochi un aspetto che hai creato dando consigli sinceri ai tuoi compagni. Il bonus si applica anche se cedi l'uso dell'invocazione a qualcun altro.

◆ Bagaglio di conoscenze

Ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio con Sapienza, quando ti affidi al tuo bagaglio di conoscenze.

◆ Foglia di re

Ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo con Empatia, quando hai il tempo e le erbe giuste per esercitare l'arte curativa.

◆ Indovinelli nell'oscurità

Ottieni un bonus di +2 per superare un ostacolo con Astuzia, quando sfidi qualcuno o cerchi di venire a capo di un enigma.

◆ Maestro delle rune lunari

Ottieni un bonus di +1 per superare un ostacolo o creare un vantaggio con Sapienza, quando fai affidamento sulla tua conoscenza per decifrare linguaggi nascosti o dimenticati.

◆ Preveggenza

Una volta per sessione puoi chiedere al GM "Da quale insidia dovrò guardarmi?". Egli ti deve rispondere sinceramente ed esaurientemente. Ottieni un aspetto di situazione appropriato con un'invocazione gratuita. Nelle sessioni successive, qualora l'aspetto sia ancora in gioco, ottieni semplicemente un'invocazione gratuita su di esso.

◆ Racconti ritrovati

Ottieni un bonus di +2 per creare un vantaggio con Sapienza, quando racconti antiche gesta per spronare gli animi o rincuorare i tuoi compagni.