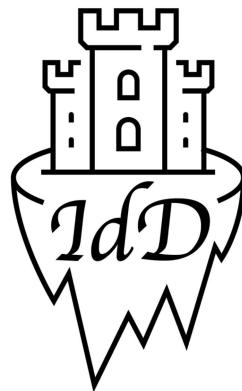


Tomo I

Regolamento



Introduzione	5
Cosa sono i Giochi di Ruolo	6
Lo Scopo del Gioco	6
Glossario:	6
Giocatori & Personaggi	6
Lo Staff	7
Metagioco e Fairplay	7
Come si svolgono i raduni	8
Il Buonsenso	8
Controllo di Armi e Armature	8
Regole di Sicurezza	9
Rispetto Ambientale	9
Il Combattimento	10
Come si combatte: regole di buona condotta	10
Locazioni, Punti Ferita, Punti Armatura e Potenziamenti	10
Locazioni e Punti Ferita (PF)	10
Punti Armatura (PA)	11
Potenziamenti magici, divini, di oggetti ed alchemici	12
Morte e trapasso di un Personaggio	12
La morte del personaggio	12
Cosa fare quando un personaggio muore	13
Il rito di trapasso	13
L'assassinio	13
Le Chiamate	14
Cosa sono, come funzionano	14
Sommare/Ignorare le chiamate	14
Chiamate effettuate da tutti	15
Chiamate speciali e modificatori	19
Chiamate effettuate solo dallo Staff	20
Gli Oggetti In Gioco	21
Il cristallo	21
Gli oggetti (cartellini rossi)	21
Gli oggetti magici (cartellini rossi)	21
Le risorse (cartellini verdi)	22
Le pozioni ed i veleni (cartellini blu)	22
Le serrature, le trappole, i passaggi segreti	22
Le serrature	22
Le trappole	22
Perquisizione, Furto, Occultamento e Camuffamento	24
Perquisizione	24
Furto	24
Occultamento	24
Camuffamento	25
Il Personaggio	26
La creazione del Personaggio	26
L'avanzamento del Personaggio	27
L'Apprendimento dei Talenti	27
Le razze giocabili	28
Elfi	28
Geni	28
Gnomi	28
Macdit	28
Mezz'uomini	29
Nani	29
Niall	29



Orchi	29
Umani	30
Uomini Bestia	30
Fatati	30
Goblin	31
Albi	31
Mutapelle	31
La Magia	33
L'ordine sacerdotale ed i Rituali	33
Le Orazioni	33
Il Ritualista	33
La magia Arcana	34
Il lancio degli incantesimi	34
Gittata e durata degli incantesimi	35
Il Mana, l'energia magica	35
Le Formule	36
Artigianato magico	36
Le Rune	37
Le Pergamene	38
I Talenti Base	38
Talenti acquisibili SOLO alla creazione	39
Talenti base: Arti	40
Talenti base: Combattimento	42
Talenti base: Magia	45
Talenti base: Sopravvivenza	46
Talenti base: Sacerdozio	47
Lista degli Incantesimi Base	48
Scuola Elementalista	48
Cauterizzare	48
Pirodardo	48
Instabilità	48
Scudo d'aria	48
Stalattite	48
Scuola dell'Esistenza	49
Crescita muscolare	49
Cuor di leone	49
Esaltazione emozionale	49
Esoscheletro osseo	49
Bacio della vita	49
Scuola dell'Essenza	50
Mens sana	50
Insensibilità	50
Visione terrificante	50
Spirito arrendevole	50
Tocco lenitivo	50
Scuola della Spirale	50
Dejavu temporale	51
Punto cieco	51
Spazio stabilizzato	51
Torsione lancinante	51
Rafforzamento naturale	51
Ringraziamenti	52



Introduzione

Un caloroso benvenuto a tutti voi che vi state apprestando a leggere questo regolamento.

Benvenuto a te, lettore che per la prima volta ti incammini sulla strada del GRV.

Benvenuto a te, giocatore e appassionato che presto conoscerai anche questa realtà di gioco.

Bentornato a te, vecchio amico che ci supporti nella buona e nella cattiva sorte.

Questo tomo avrà il compito di guidarti tra le meccaniche del gioco, rispondendo a dubbi e domande su come affrontare questo nuovo mondo, permettendoti di sviagarti secondo i canoni del GRV, così come noi abbiamo imparato.

In teoria, per poter partecipare ad un nostro live, ti basterebbe leggere ed imparare bene il regolamento spiegato in queste pagine, tuttavia, ti consigliamo vivamente di **leggere anche l'Ambientazione**, affinché tu possa goderti e comprendere al meglio la storia del mondo dove andrai a giocare.

Se sei nuovo del Gioco di Ruolo dal Vivo e non sai esattamente cosa ti attende, non preoccuparti, il primo capitolo è tutto dedicato a te. Ti spiegheremo bene cos'è un Gioco Di Ruolo (il classico GDR) e cos'è invece un Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV). Non devi nemmeno lasciarti ingannare da tutte quelle che possono sembrare inutili regole, tutto è stato studiato per rendere il gioco il più fluido e sicuro possibile.

Ci saranno sicuramente molte cose che all'inizio ti appariranno "strane", come ad esempio le chiamate (che tratteremo più avanti, non preoccuparti), ma non ti demoralizzare, ci siamo passati tutti dal principio. Siamo sicuri che pian piano saprai immedesimarti così profondamente nel tuo grandioso personaggio che nemmeno queste che oggi consideri "stranezze" potranno rovinarti il gioco! Sì, perché è l'immedesimazione nel personaggio la chiave di tutto:

più riesci a far vivere il tuo personaggio, più riesci a divertirti interpretandolo, più il tuo gioco sarà bello!

Per facilitarti, il Regolamento è suddiviso in tre parti:

Nel **Regolamento** ti daremo tutte le informazioni necessarie per capire come funziona il gioco, le sue regole e i suoi meccanismi, nella **Ambientazione**, troverai tutte le informazioni utili per la creazione del background del personaggio che vorrai giocare, infine nei **Compendi** sono presenti le appendici di talenti, oggetti in gioco ed incantesimi.

In questo primo volume tratteremo solamente quello che serve per iniziare a giocare, cioè come nasce un personaggio, le regole di sicurezza per non farsi male, le chiamate...

Con questa introduzione ci auguriamo di averti dato qualche importante indicazione su come affrontare i manuali di gioco. Ora, siccome ci pare di averti detto tutto quanto si potesse stilare su una semplice introduzione, non ci resta che augurarti una buona lettura e soprattutto: buon gioco!

NB:Questa campagna per i temi affrontati non è adatta ai minori di 18 anni

Giocatrici e Giocatori,
Benvenuti nell'isola!

*"Non soffermatevi alla realtà di un gioco fatto puramente di regole,
perché sono queste regole che vi permetteranno di vivere la pura realtà del gioco"*
- K. -



Cosa sono i Giochi di Ruolo

Prima di cominciare a spiegare il regolamento di questo gioco, è bene sapere innanzitutto cosa sia il Gioco di Ruolo (abbreviato in GDR) e il Gioco di Ruolo dal Vivo (abbreviato in GRV).

Il gioco di ruolo è un gioco da tavolo che si basa principalmente sull'immaginazione e sull'interpretazione.

In questo genere di passatempo, un gruppo di persone si cala nel ruolo dei protagonisti, interpretando dei personaggi inventati all'interno di una storia, nel mondo e nel tempo in cui essa è ambientata.

Una persona di questo gruppo assume invece il ruolo di Master o Narratore, colui che arbitra il gioco gestendo il creato e tutto ciò attorno a cui i personaggi dei giocatori si muovono e con cui interagiscono.

In sostanza lo si potrebbe definire come una sorta di teatro o una rievocazione storica, ma a differenza di questo nel gioco di ruolo non esiste un copione preciso, esiste invece un universo alternativo su cui i giocatori si affacciano e con cui, tenendo fede al carattere del ruolo che interpretano, improvvisano la vita del loro alter ego.

La principale differenza tra il gioco di ruolo classico ed il gioco di ruolo dal vivo è piuttosto semplice, ma non di meno particolare: mentre il primo si gioca seduti attorno ad un tavolo, descrivendo le azioni dei propri personaggi e spesso facendo ricorso ai dadi per decidere della riuscita di un'azione, per combattere i nemici o anche solo per la casualità dei fatti, questo non accade giocando dal vivo. In questa seconda categoria i partecipanti si ritroveranno in un luogo che sarà l'ambiente fisico vero e proprio in cui si svolgerà la storia, le loro azioni non saranno narrate bensì saranno eseguite realmente.

I giocatori, abbigliati con un adeguato costume appropriato al ruolo che interpretano, parlano e si comportano come farebbero i loro personaggi, in modo concreto e non espositivo.

Un duello o una battaglia possono, ad esempio, essere rappresentati in maniera realistica, inscenando una vera e propria lotta (senza dimenticare le regole di sicurezza), durante la quale verranno utilizzate ricostruzioni innocue di armi e/o coreografie marziali e lanci di incantesimi.

In un gioco di ruolo dal vivo non è il dado a decidere della riuscita delle imprese, bensì le capacità del giocatore, insomma, una costante sfida con sé stessi per mettersi alla prova nelle più disparate situazioni.

Lo Scopo del Gioco

Molti di voi si staranno domandando qual è lo scopo di un gioco di ruolo, tuttavia la risposta a questa domanda è davvero semplice: come in ogni passatempo ludico, lo scopo principale è quello di **DIVERTIRSI!**

Glossario:

PG: Personaggio Giocante, il tuo avatar in gioco.

PNG: Personaggio Non Giocante, gli avatar dello staff che portano in gioco informazioni, avversari e Quest.

Master: Gli organizzatori principali degli eventi che hanno redatto anche questo Regolamento e la storia nel manuale di Ambientazione.

IG: In Gioco, tutto ciò che avviene dall'inizio alla fine dell'evento.

FG: Fuori Gioco, tutto ciò che avviene al di fuori del gioco e che il PG "non sente".

Chiamate: Una serie di istruzioni comuni a tutti che vengono esclamate da Giocatori e Staff, ma che i Personaggi non sentono. Servono a comprendere cosa sta succedendo, come i sottotitoli di un film nelle parti senza dialogo.

PF: Punti Ferita, sono i punti vita delle parti del corpo del Personaggio.

PA: Punti Armatura, sono i punti vita delle parti dell'eventuale armatura del Personaggio.

Mana: l'energia magica usata dai maghi per lanciare incantesimi.

Giocatori & Personaggi

Tra Giocatore e Personaggio c'è un'abisale differenza ed è bene che sia il primo concetto ad essere spiegato.

Il_Giocatore sei tu, che ti stai apprestando a leggere questi volumi per imparare il gioco.

Il_Personaggio (PG) è invece la persona che interpreterai e di cui indosserai i panni.

Il periodo di tempo in cui si svolgono i raduni, viene generalmente chiamato **IN GIOCO (IG)**, tempo in cui tu (giocatore) agirai, parlerai, ti muoverai e penserai come la persona che stai incarnando (il tuo personaggio), e questo stato perdura dall'inizio del raduno quando viene dichiarato **l'IN GIOCO**, fino alla fine dello stesso nel momento in cui i master chiamano il **FUORI GIOCO (FG)**. Dopo questo tempo ogni giocatore torna ad essere sé stesso.



Lo Staff

Come già scritto nell'introduzione, in un GDR vi è la figura del Master (o Narratore). Nel GRV invece, essendo in genere proposto a molti giocatori rispetto al gioco di ruolo classico, vi è un vero e proprio staff organizzativo.

All'interno dello Staff ogni persona assume una sua mansione, generalmente queste possono essere di due tipi:

I master sono quelle figure che rendono possibile lo svolgimento di un live. Il loro compito parte dall'organizzazione dell'evento, al creare la trama principale e queste seconde, dall'arbitrare il gioco, all'interpretazione occasionale di personaggi.

I PNG (Personaggi Non Giocanti) sono componenti dello staff che interpretano personaggi o mostri a seconda delle necessità della trama, ed aiutano i master nello svolgimento organizzativo.

Quando stanno interpretando dei personaggi, Master e PNG devono essere trattati come qualsiasi altro personaggio presente nel terreno di gioco, in quanto IG non esiste questa differenziazione.

Quando invece Master e PNG si trovano sul terreno di gioco indossando delle casacche di riconoscimento, saranno da considerare FG in quanto stanno assumendo il ruolo di arbitri.

In questo caso possono comunque interferire nel gioco effettuando delle chiamate (che spiegheremo nell'apposito capitolo) alle quali i personaggi devono reagire di conseguenza.

Talvolta il personale dello staff tiene una mano alzata bene in vista come segnale per indicare che in quel momento non è lì presente, questo serve a facilitare gli spostamenti dello staff da una zona all'altra.

I giocatori che vedono persone con una mano alzata (segnaletica dell'essere Fuori Gioco) o spettatori non giocanti occasionali, devono fare finta che non ci sia nessuno e non devono alterare il loro gioco. Solo lo staff può usare il segnale di fuori gioco liberamente nella zona di gioco. I giocatori invece non potranno mai, durante le ore di gioco, andare in FG senza un motivo preciso (morte del personaggio, andare in bagno, recuperare cibarie dal parcheggio, malessere).

Quando un Master o un PNG si trovano in casacchina possono essere interpellati per dubbi sul regolamento. Tuttavia è sempre meglio rivolgersi ad un master. **I Master hanno l'ultima ed insindacabile parola su diatribe tra giocatori, su dubbi sulle regole o su problemi che dovessero incorrere durante il gioco.**

Questo può sembrarvi un po' azzardato o forse tirannico, ma in questi casi gli arbitri del gioco devono prendere decisioni imparziali e delicate per cercare di risolvere i problemi al meglio e non scatenare discussioni e ripicche eterne.

Si richiede di NON importunare i Master in OFF game per questioni di gioco relative ad azioni del proprio personaggio, parlate con i PNG attraverso i contatti previsti (InGioco o Missiva).

Per favore, vi chiediamo di non chiamarci continuamente in OffGame per chiedere indicazioni e discutere cosa fare, altrimenti per correttezza dovremmo offrire tale possibilità a tutti i giocatori.. e noi non avremmo tempo per preparare gli eventi.

Metagioco e Fairplay

Il Metagioco è quando un giocatore, durante il gioco, usa le sue conoscenze fuori gioco anziché le conoscenze in gioco del personaggio, per avere vantaggi.

Ad esempio, il giocatore Carlo ha saputo al bar che il personaggio del giocatore Fausto, suo grande amico in gioco, lo vuole assassinare. Il personaggio di Carlo non è a conoscenza del fatto, ma Carlo, sapendo le voci fuori gioco, per salvare la vita al suo personaggio si tiene bene alla larga dal personaggio di Fausto.

Il personaggio di Fausto, tramite azioni valide di gioco, riesce ad uccidere il personaggio di Carlo, questi indispettito crea un nuovo personaggio col quale tenta l'immediata vendetta, sebbene il suo personaggio non abbia modo di sapere dei fatti accaduti.

Questi sono chiari esempi di metagioco, ovvero quando un giocatore usa informazioni non ottenute tramite il gioco o fa azioni palesemente scorrette e antisportive.

Ogni giocatore ha capacità, punti ferita e caratteristiche definite dai suoi Talenti acquisiti (vedi relativo capitolo) e deve attenersi ad essi: tutti i giocatori sanno leggere e scrivere, ma il personaggio potrebbe non disporre di tali abilità.

Oltre a questo, bisogna sottolineare lo scopo puramente ludico del gioco di ruolo dal vivo, il divertimento, quindi con esso la correttezza nel gioco, il cosiddetto **Fairplay**, è essenziale.

È spiacevole per tutti ritrovarsi in situazioni di gioco scorretto, di barate, di antisportività, sia per chi subisce l'imbroglio, sia per chi verrà scoperto a barare, perché vi scopriremo e, a quel punto, sarà antipatico anche per noi perché ci troveremmo costretti a prendere provvedimenti.



Come si svolgono i raduni

Un raduno è composto da tre parti:

- La prima parte comporta la **preiscrizione** del proprio personaggio (si può iscrivere un solo personaggio a raduno), le informazioni riguardanti al raduno saranno disponibili sul sito di riferimento con largo anticipo.

Questa parte serve allo staff per avere idea della quantità di giocatori che presenzieranno (a discrezione dello staff, in caso di non raggiungimento di un minimo di iscritti, il raduno potrebbe non svolgersi), sia ai giocatori per conoscere i dettagli del raduno imminente per organizzarsi, come ad esempio il giorno e gli orari di gioco, le informazioni sul luogo, disponibilità di pernottamento e ristoro in loco e altre indicazioni.

Cercheremo di rendere disponibile un metodo di pagamento online o tramite ricarica CdC (postepay) in fase di preiscrizione; qualora non venisse comunicato il ritiro di una iscrizione entro 7 giorni dall'evento la quota non sarà restituita causa materiale predisposto e gestione di segreteria.

- La seconda parte, che si svolge in data di gioco, è la **segreteria**.

Qui i giocatori, prima dell'IG, svolgeranno le abituali pratiche burocratiche quali ritiro delle schede e materiale di gioco, assicurazione, pagamento del live, controllo delle armi e delle armature da parte dello staff competente. Nel caso un giocatore dovesse tardare (vi preghiamo di informare lo staff per tempo) svolgerà queste pratiche appena troverà un master libero.

- L'ultima parte, quella che tutti attendono, comincia col briefing, passando per l'attesa della dichiarazione dell'**In Gioco**, finendo con il **Fuori Gioco** e il briefing finale.

Il Buonsenso

Come in ogni evento che riguardi più persone, sono in vigore delle norme comportamentali e delle regole di tutela per favorire un gioco dal vivo in completa sicurezza e rispetto per l'ambiente circostante e verso gli altri.

Anzitutto è buona norma precisare che nessun regolamento potrà modificare **le leggi vigenti nel nostro Stato**.

In secondo luogo, si invita i giocatori a mantenere sempre e comunque un **comportamento civile, rispettoso e responsabile nei confronti di sé stessi, delle altre persone, delle proprietà altrui e dei luoghi concessici per giocare**.

In terzo luogo, ma non di certo meno importante, è **un'associazione senza scopo di lucro, rigorosamente apolitica, apartitica e aconfessionale**. Oltre a queste norme dettate dal buonsenso, che vanno ad influire anche sul gioco (ad esempio evitare di camminare su alti cornicioni in rovina, evitare di seppellire il corpo di un personaggio...), vi sono anche alcune regole specifiche per divertirsi in tutta incolumità, soprattutto per la parte che entusiasma la maggior parte dei giocatori: il combattimento.

Controllo di Armi e Armature

Le armature e l'oggettistica indossata da un giocatore devono essere inoffensive verso sé stessi e verso il prossimo, pertanto non potranno essere utilizzate armature provviste di spuntoni metallici o placche affilate, anche se caratteristiche per un determinato costume. Stessa regola vale anche per oggetti trasportati quali pugnali veri o oggetti vетrosi facilmente infrangibili con un colpo o una caduta e che potrebbero trasformarsi in una vera e propria trappola per il portatore e le persone che gli stanno vicino (sono quindi vietati).

All'inizio di ogni raduno, prima di dare il tanto atteso **In Gioco**, i Master effettueranno il **controllo** delle armi e delle armature di ogni singolo giocatore per verificarne l'inoffensività.

Un'arma che non è stata controllata ed approvata si considera sempre pericolosa e quindi non può essere utilizzata per i combattimenti e non può essere portata in gioco.

Le armi devono avere un'anima flessibile e non deve mai essere composta da materiale metallico e l'imbottitura deve essere tale da poter essere stretta molto forte senza che si senta l'anima al suo interno; le guardie delle spade o di altre armi non devono essere provviste per nessun motivo di anima al loro interno in quanto potrebbero colpire un giocatore nel senso sbagliato (ovvero "di punta"). Attenzione maggiore verrà data al controllo dell'effettiva inoffensività del pomello e della guardia; il primo di fatti deve essere particolarmente imbottito per evitare di ferire i giocatori con l'anima dell'arma.

Non verrà fatta eccezione per le armi in lattice che verranno sottoposte a controllo, anche se acquistate da un rivenditore di armi apposite per il GRV, dato che ogni artigiano rispetta standard diversi.



Regole di Sicurezza

Anche se non si crea un personaggio combattente o non si portano con sé armi, durante il gioco qualsiasi giocatore può essere vittima di un combattimento e quindi può subire fisicamente i colpi dell'avversario.

Ricordiamo quindi che il combattimento dovrà essere sicuro e senza rischio che qualcuno si faccia male, pertanto:

- è vietato effettuare colpi "di punta" con qualsiasi genere di arma.

Il rischio è quello che la forza esercitata dal colpo possa essere sufficiente a permettere all'anima dell'arma di lacerare l'imbottitura finendo per ferire il giocatore colpito.

- è vietato effettuare colpi caricati con troppa forza.

Anche se di materassina o lattice un colpo di arma indotto con forza può rischiare di fare male al giocatore colpito.

- è vietato colpire fisicamente, con qualunque parte del corpo, un giocatore o sottoporlo a soffocamento o altro genere di contatto fisico rischioso.

- è vietato imbastagliare o legare le persone se non riproducendo l'azione e usando legacci morbidi, questo perché in caso di necessità un giocatore abbia possibilità di muoversi o parlare.

- è vietato colpire alla testa e ai genitali un giocatore con qualsiasi cosa fisica, anche se reputata idonea al gioco, come ad esempio le armi di materassina o lattice.

Rispetto Ambientale

I ritrovi dell'associazione si svolgono in posti affittati o concessi da terzi, pertanto è bene far sì che non subiscano danni o vengano sporcati e inquinati. Pertanto:

- è vietato rovinare e danneggiare il luogo di gioco in qualunque modo, è una proprietà di terzi, rispettatela e tenetela pulita come fosse la vostra stessa casa;

- è vietato arrampicarsi in posti reputati pericolosi dal buon senso;

- non abbandonate mozziconi di sigarette, cartacce, nastri mana e immondizia di qualunque genere per terra;

- non accendere fuochi liberi se non adeguatamente specificato dallo staff;

- di norma preferiamo non vengano utilizzati i cestini della location, ma che ogni giocatore sia responsabile dell'immondizia che genera, riportandosi a casa i propri scarti.



Il Combattimento

Come si combatte: regole di buona condotta

Il combattimento è sicuramente una parte del gioco molto divertente, ma c'è anche il rischio che se non si seguono bene le regole, qualcuno si faccia male sul serio.

Durante un combattimento si possono usare solo le armi che hanno passato il controllo, questo perché anche se l'arma a voi sembra perfetta, potrebbe non rispettare i canoni di sicurezza.

È quindi assolutamente vietato combattere con armi che non sono state prima controllate dai master.

Le armi accettate ad un live sono quelle realizzate in gomma piuma e nastro americano (le cosiddette armi in "materassina") o quelle più realistiche in lattice.

Le prime sono di semplice costruzione e realizzate da materiali economici. Di pro hanno dalla loro la facilità di produzione e l'accessibilità a chiunque; di contro hanno un aspetto grezzo e non molto realistico.

Le seconde, dall'aspetto molto più realistico, hanno però di contro l'elevato costo di fabbricazione, quindi sconsigliate a chi si avvicina per la prima volta al mondo del GRV.

Quando si combatte i colpi con le armi devono essere portati in modo realistico ma senza l'effettiva potenza, per motivi di sicurezza.

Se pensate che state combattendo con armi che nella realtà arriverebbero a pesare anche più di 1 o 2 chili, è irrealistico portare troppi colpi nell'arco di pochissimi secondi. **Il ritmo consigliato è massimo 1 colpo al secondo**.

Maggiore è la potenza del colpo inferto, più lento e caricaturato sarà il movimento da interpretare.

Viene considerato un gioco scorretto portare un numero elevatissimo di colpi in poco tempo. Questo genere di comportamento viene chiamato **TAPPING** ed è severamente punito quando viene scoperto.

Non bisogna farsi ingannare dalla leggerezza delle armi quando si combatte, un bravo giocatore sa recitare bene anche i colpi e non solo le battute.

Gli organizzatori tenteranno di controllare il più possibile che tutti i combattimenti seguano le giuste regole, tuttavia non possono sempre essere presenti ovunque e in qualsiasi momento, quindi è compito soprattutto dei giocatori rispettare queste semplici regole per divertirsi e far divertire anche gli altri.

Un colpo viene considerato **valido quando colpisce direttamente una locazione**, se questa viene colpita di rimbalzo da un colpo appena parato, non verrà considerata come danneggiata.

Ogni colpo viene mimato ed eseguito esclamando la chiamata relativa al danno che l'arma infligge: TAGLIO! o BOTTA! o SPACCA! o FUOCO! ... così da far comprendere al giocatore colpito l'entità del danno.

Un combattimento si considera terminato a 5 minuti dall'ultimo colpo udito o se distanti almeno 50 metri dal nemico.

Per ragioni di sicurezza non è possibile assicurarsi al braccio armi o oggetti (scudi esclusi) con cinghie o lacci.

Locazioni, Punti Ferita, Punti Armatura e Potenziamenti

Locazioni e Punti Ferita (PF)

Il corpo del personaggio è sempre suddiviso in **5 locazioni**, ciascuna **con un numero uguale di PF**:

- tronco + testa (quest'ultima non può essere colpita)
- braccio destro
- braccio sinistro
- gamba destra
- gamba sinistra

Ogni giocatore parte con 1 PF per ogni locazione, ma possono essere incrementati con specifici Talenti o Bonus. Ogni volta che una locazione riceve un colpo con chiamata offensiva, il giocatore dovrà **interpretare coerentemente l'aver subito la chiamata** e subire gli effetti della chiamata stessa. Quando una locazione arriva a zero PF, questa verrà considerata inutilizzabile. Se ad essere colpito è un arto, il giocatore dovrà mimare la perdita d'utilizzo dello stesso.

Se ad arrivare a zero PF invece è il tronco, il personaggio andrà immediatamente in "stato di coma", iniziando così di fatto il processo di morte (vedi capitolo successivo).

La testa, per le regole di sicurezza, non può essere mai colpita fisicamente, chiunque vi subisca un colpo fortuito da un'arma dichiarerà IMMUNE! e non conteggerà il danno.



I PF NON si rigenerano da soli durante o dopo la fine del combattimento, serve l'intervento di un Medico, un Mago, un Sacerdote, una Pozione (...) per ripristinare i PF persi.

Ci possono essere alcuni casi in cui i PF diventano Alocazionali, in questo caso i PF dovranno essere contati come globali, quindi sia che un personaggio con un singolo PF (1PF) venga colpito al braccio o al torace vedrà scendere a 0 (zero) i suoi PF cadendo così in stato di COMA!

Punti ferita massimali e temporanei:

I pf temporanei (indipendentemente da come sono stati ottenuti) non possono essere usati per ottenere bonus permanenti. La perdita di punti ferita massimali è permanente e cumulabile.

Punti Armatura (PA)

I Punti Armatura (PA) sono **punti di protezione locazionali addizionali ai PF**, che variano a seconda del tipo di armatura indossata o dalla somma di esse. Sono acquisibili indossando la specifica armatura, che è a sua volta utilizzabile solo possedendo lo specifico Talento.

Le armature sono così classificate:

1. **Armatura di Pelle e Imbottite**: è l'armatura più semplice che si possa avere. Sono quelle composte, come dice il nome, da pelle o materiali molto morbidi e poco resistenti. In questa categoria rientrano anche i Gambeson. Queste armature conferiscono 1 PA.
2. **Armatura di Cuoio**: perché l'armatura venga considerata di questo livello, deve essere fatta usando un cuoio resistente e abbastanza rigido. Di questa categoria fanno parte anche le armature di cuoio borchiate e le armature ad anelli di alluminio o comunque di materiale non ferroso e leggero. Queste armature conferiscono 2 PA.
3. **Armatura ad Anelli**: sono le cosiddette cotte di maglia. Perché vengano considerate tali, gli anelli devono essere di ferro. Queste armature conferiscono 3 PA.
4. **Armatura di Piastre**: anche detta plate. In questa categoria rientrano solamente le corazze pesanti. Queste armature conferiscono il massimo dei punti armatura possibili: 4 PA.

Qualunque tipo di armatura, perché sia considerata protezione aggiuntiva, deve coprire almeno il 50% della locazione interessata. **Se un personaggio indossa due o più tipi di armatura nello stesso momento ne sommerà i punti.** Perchè ciò avvenga l'armatura più "grossa" che si indossa deve coprire il 50% delle locazioni, sono ammesse le sovrapposizioni di un'armatura per tipo cioè: una leggera, una media, una cotta e una pesante.

I punti armatura servono a proteggere il corpo del personaggio, quindi i suoi punti ferita. In quanto protezione esterna, se un colpo intacca i PA invece che i PF NON è necessario interpretare l'incassare il colpo subito. Quando una locazione perde completamente la protezione (PA a zero) allora iniziano ad essere intaccati i PF del personaggio.

Come sempre, è compito dei giocatori non barare e tenere il conteggio dei PA ad ogni combattimento.

NB: Se un personaggio indossa due o più armature la chiamata SPACCA! rompe tutte le armature della locazione colpita. Esempio: Mario indossa Gambeson, Armatura ad anelli e Armatura di piastre, subisce la chiamata DOPPIO! SPACCA! Verranno azzerati i PA dell'armatura con il primo effetto, in aggiunta anche tutti i PF con il secondo effetto in successione (il tutto limitatamente alla locazione colpita).

NB2: Perchè l'armatura venga considerata tale ed efficace deve essere indossata su tutte e 5 le locazioni

Le armature, come anche gli scudi e le armi, durante un scontro possono essere danneggiate o disintegrate.

Per poterli riparare è necessario avere un'apposita abilità o trovare un artigiano che sia disposto a farlo (vedi lista Talenti). **Le armature, come anche gli scudi e le armi NON si autoriparano dopo la fine del combattimento, serve l'intervento di un Riparatore, Armoriere (...) per ripristinare i PA persi.**



Potenziamenti magici, divini, di oggetti ed alchemici

Alcune dinamiche di gioco permettono potenziamenti temporanei per i PG, ossia immunità, PF o PA aggiuntivi ed altri status positivi non istantanei, ma questi potenziamenti non sono sempre sommabili gli uni agli altri. I vari intrugli, incantesimi e le protezioni divine, infatti, entrano in collisione le une con le altre se applicate sullo stesso corpo. In caso di più pozioni, Orazioni o Incantesimi ricevuti, **l'ultimo bonus della stessa tipologia annulla e sovrascrive i precedenti** (ma non rimuove eventuali status ed effetti negativi). Fanno eccezione le pozioni alchemiche (cartellini Blu), gli oggetti (cartellini Rossi) e le aree speciali (cartelli Gialli) che sono limitati dalla quantità che se ne possiede e/o che se ne può trasportare.

Ogni giocatore può ricevere al massimo:

- 1 sola orazione divina monoteista (Invocazione, Cerimoniale, Omelia da battaglia)
- 1 sola orazione divina politeista (Quintus)
- 1 solo incantesimo personale
- 1 solo incantesimo generico (non personale)
- 1 effetto alchemico temporaneo (pozione bevuta)
- tanti effetti di oggetti (anche magici o divini) quanti ne può portare (solitamente max 3)

Alcune regole da ricordare quando si ha a che fare con i potenziamenti:

- **diventare Immune! ad una chiamata tramite un potenziamento non ne rimuove l'effetto** se la chiamata era stata subita prima di ricevere l'immunità, per rimuovere lo status serve una rispettiva chiamata "Rimuovi! ..."
- gli incantesimi e le orazioni che danno **Punti Ferita o Punti Armatura non sono cumulativi**, rimane valido il valore più alto ricevuto (ma ovviamente si sommano ai PF e PA posseduti per talenti e armature varie).

NB: Ricordate che è sempre possibile creare pozioni avanzate o imparare nuovi incantesimi ed orazioni che potrebbero dare più status positivi contemporaneamente per ovviare al problema del limite sugli effetti attivi.

Morte e trapasso di un Personaggio

La morte del personaggio

Come detto in precedenza, un personaggio a cui vengono azzerati i PF al tronco finisce in stato di coma e successivamente subentra il processo di morte. Appena il giocatore si ritrova in questo stato di coma, **dovrà cominciare immediatamente a contare 5 minuti** (o 300 secondi) durante i quali il personaggio è in fin di vita, ma ancora curabile.

In questo arco di tempo il personaggio non potrà compiere alcuna azione, nemmeno il semplice parlare o rantolare, tanto meno tentare di attirare l'attenzione delle persone vicine o dire a che punto è giunta la conta, che equivarrebbe a barare.

Un personaggio in questo stato non si accorge di ciò che sta accadendo intorno a lui, quindi non serberà memoria di quanto successo mentre era in coma.

Per interrompere il processo di morte, quando il personaggio è in coma esistono due modi:

- Il primo sono le **cure** vere e proprie, che fanno recuperare al personaggio PF eliminando lo stato di coma.
- Il secondo modo è venire **stabilizzati** (solitamente con fasce ed il necessario Talento). In questo caso il conteggio dei secondi si arresta una volta applicata la fasciatura e il personaggio è salvo dalla morte, nonostante perduri lo stato di coma e l'esser privi di conoscenza.

Nel caso il personaggio esca dallo status di stabilizzato (non c'è più il contatto con il medico stabilizzante o viene rimosso l'oggetto che stabilizza) il conteggio dei cinque minuti riprenderà da dove è stato interrotto. **Se allo scadere del tempo, il personaggio non è stato curato o stabilizzato, morirà definitivamente.**

Nel qual caso qualcuno dovesse tentare di guarirlo o stabilizzarlo una volta trascorsi i cinque minuti, il giocatore dovrà rispondere **IMMUNE!** in quanto le cure non gli farebbero più effetto.



Cosa fare quando un personaggio muore

Quando un personaggio muore (terminati i 5 minuti di coma o per una chiamata fatale) **dovrà attendere nel luogo di morte 10 minuti**. Questo perché i suoi averi potrebbero ancora essere trafugati, il suo corpo esaminato da un medico o potrebbe esistere una remota possibilità di essere resuscitato. Passato questo lasso di tempo il giocatore **dovrà, tenendo il pugno alzato, recarsi il più velocemente possibile in sala staff e consegnare tutti i suoi oggetti compreso il cartellino personaggio** spiegando i dettagli della sua morte. Eventuali interazioni con i Personaggi in vita sono severamente vietate e punibili.

Non disperate, il raduno non è ancora finito per voi. I master vi troveranno comunque qualcosa da fare, che sia fare un personaggio nuovo, o il mostro, o aiutarli.

Con il nuovo personaggio non partirete proprio da zero, al personaggio nuovo verranno assegnati il 50% dei Punti Esperienza (PX) accumulati durante gli eventi (circa 7.5 PX per ogni giornata di gioco passate, a seconda delle condizioni).

Il rito di trapasso

Quando un personaggio è in **stato di morte** (non di coma), un altro personaggio può compiere il Rito di Trapasso. Questo rito consiste in una breve movenza e preghiera per fare in modo che l'anima del deceduto raggiunga l'aldilà.

Quando questo rito viene compiuto la salma s'sparisce dopo solo 1 minuto.

Un' anima trapassata correttamente è considerata pacificata e PROBABILMENTE non tormenterà le anime in vita.

“Il Rito di trapasso è semplice e chiunque può compierlo. Si basa sulle movenze del proprio corpo: ponendo il morto in posizione supina a guardare il cielo, si dispongono le braccia del morto incrociate sul petto. Dopo di che, posizionandosi in piedi di fronte al corpo si porta le mani aperte a conca, all'altezza del petto, una di fronte all'altra come se si reggesse una palla. Si chiudono i due palmi assieme, come se si fosse in preghiera ed infine, inginocchiandosi, si posa una mano sul petto del morto e l'altra sul terreno.”

L'assassinio

Il GRV deve essere un gioco libero, però ci piace sottolineare che non apprezziamo i Player Killer (PK), cioè quei giocatori che vanno ad uccidere altri personaggi, solo per il gusto di farlo, senza motivazioni vere e proprie.

Possono ovviamente esserci particolari giocate che portano all'omicidio di altri personaggi, però ben accette solo finché sono cose dettate dal puro gioco. **L'assassinio per il puro divertimento e immotivato porta nella maggior parte dei casi a litigi ed arrabbature tra giocatori che sono molto dannose per tutti.** Con questo non vogliamo togliere la parte più oscura del gioco, solo vi chiediamo di farlo con buonsenso e forti motivazioni.

In ultimo, un consiglio è quello di avere sempre un costume di riserva con voi perché i live possono essere sempre imprevedibili e la morte di un personaggio rientra in queste possibilità. È sempre brutto perdere il proprio eroe, ma ricordatevi che la fine di un'avventura significa l'inizio di una nuova.



Le Chiamate

Cosa sono, come funzionano

Le chiamate sono una parte fondamentale del regolamento del gioco, in quanto la chiamata è il danno o l'effetto che un colpo, un incantesimo o altro produce. **Raccomandiamo a tutti i giocatori di imparare bene questo importante capitolo che serve a rendere il gioco e il combattimento comprensibile e fluido a tutti.**

Alle chiamate abbiamo cercato di dargli nomi semplici e facilmente riconducibili agli effetti per agevolarne l'apprendimento. La chiamata è riconoscibile da tutti i giocatori in quanto sono parole FG (Fuori Gioco) utili a riconoscere il tipo di colpo che si sta ricevendo e quindi come agire di conseguenza.

Un personaggio, naturalmente, può dichiarare solo le chiamate che è in grado di effettuare per specifici Talenti o Abilità di oggetti (...).

Se Tizio colpisce con la sua arma infuocata il suo avversario, dichiarerà FUOCO! e chi la sente si accorgerà della lama infuocata di Tizio.

Un colpo che tocca direttamente una locazione si considera portato a segno e quindi si applica l'effetto della sua chiamata. Tutti i colpi che vengono intercettati dagli scudi o dalle armi dell'avversario, **si considerano parati** anche se colpiscono di rimbalzo la locazione (vedi anche "come si combatte"). Ci possono essere tuttavia delle chiamate che non considerano scudi o armi e che causano l'effetto anche se vengono parate.

Come i colpi delle armi, anche gli **incantesimi** che funzionano "a tocco" si considerano parati se bloccati da un'arma o da uno scudo. Le chiamate talvolta possono essere effettuate a distanza (Dardi, Aree ed Esplosioni), ad esempio un incantesimo a dardo o una trappola. In questo caso il colpo non può essere parato e la locazione che viene colpita è il tronco.

Esistono anche dei **modificatori che permettono ad una chiamata di agire ad Area o Esplosione**. In questo caso l'effetto, oltre a non essere parabile normalmente, colpirà tutte le locazioni dei bersagli presenti all'interno dell'area.

Infine esistono una categoria di **chiamate "da rissa"** come pugni, calci, spinte e via dicendo.

Queste chiamate non si troveranno nella tabella, in quanto **non si possono effettuare nel mezzo di un combattimento** per una questione di sicurezza. Queste chiamate non intaccano né PF né PA, però devono essere simulate da chi le riceve. Il colpo deve essere sempre recitato e deve fermarsi ad almeno 30 cm dall'avversario, giusto per essere sicuri che il colpo non leda il giocatore.

Sommare/Ignorare le chiamate

Esistono alcune abilità o incantesimi che consentono di effettuare più chiamate contemporaneamente, il bersaglio subirà quindi tutte le chiamate nell'ordine in cui sono state effettuate.

Il mago Tizio scaglia contro una creatura un incantesimo dichiarando la chiamata "DIRETTO! AGONIA!".

La creatura colpita subirà i due effetti in ordine di come vengono pronunciati, quindi prima la chiamata DIRETTO! e poi la chiamata AGONIA!. Se la creatura possiede più di un punto ferita, perderà un PF e si accasserà a terra in preda al dolore. Se invece ha un solo punto ferita si troverà a terra in stato di coma.

Esistono inoltre delle abilità che rendono il personaggio capace di ignorare gli effetti di alcune chiamate. In questo caso il personaggio che la subirebbe deve dichiarare **IMMUNE!** Nel caso il personaggio venga colpito da più chiamate ma ne ignora solo una, dichiarerà **IMMUNE!** specificando di seguito la chiamata esclusa.

Tizio è IMMUNE! a CONFUSIONE!.

Mario gli scaglia un incantesimo dichiarando "DIRETTO! CONFUSIONE!"

Tizio subirà il danno DIRETTO! dichiarando "IMMUNE! a CONFUSIONE!"



Chiamate effettuate da tutti

BOTTA!

effetto offensivo fisico

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio colpito riceve 1 danno da arma contundente.

TAGLIO!

effetto offensivo fisico

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio colpito riceve 1 danno da arma da taglio.

ACIDO!

effetto offensivo fisico

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio colpito subisce 1 danno elementale da acido, viene considerato danno fisico.

FOLGORE!

effetto offensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio colpito subisce 1 danno elementale da fulmine.

FUOCO!

effetto offensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio colpito subisce 1 danno elementale da fuoco.

GELO!

effetto offensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio colpito subisce 1 danno elementale da gelo.

DIRETTO!

effetto offensivo fisico

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio colpito riceve 1 danno che intacca direttamente i punti ferita (PF), sorpassando la protezione dell'armatura (PA) che rimane inalterata.

SACRO!

effetto offensivo divino

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio colpito subisce 1 danno di pura energia divina.

DISARMO!

effetto offensivo fisico

durata: istantaneo

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio colpito apre istantaneamente la mano del braccio colpito. Se il colpo viene portato in una posizione diversa dalle braccia non si applica alcun effetto. Uno scudo assicurato al braccio rimane saldo. Oggetti fragili devono essere posati a terra con cautela.

GOFFAGGINE!

effetto offensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio colpito apre istantaneamente le mani lasciando cadere le armi o gli oggetti impugnati. Uno scudo assicurato al braccio rimane saldo. Oggetti fragili devono essere posati a terra con cautela.

CROLLO!

status offensivo fisico

durata: 10 sec

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio che subisce tale colpo deve immediatamente toccare terra con almeno un ginocchio e rimanerci per 10 secondi (per le gambe tremanti). Se impossibilitato a piegare il ginocchio si siede a terra. Questa chiamata non può essere parata né con gli scudi, né con le armi.



STABILIZZATO!

status difensivo fisico

durata: continuo

descrizione: Il personaggio che subisce questa chiamata, se in stato di coma, rimane incosciente ma ne sospende il conteggio. Nel caso in cui l'oggetto che stabilizza venga rimosso o lo stabilizzante si allontani, se ancora in stato di coma, il personaggio deve continuare il conteggio da dove era arrivato.

TERROR!

status offensivo mentale

durata: 10 sec

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno.

Il personaggio deve scappare per 10 secondi dalla fonte della chiamata in preda al panico. Se è impossibilitato a muoversi per effetti vari o per motivi di sicurezza (scale, luoghi angusti, precipizi...) può rannicchiarsi nell'angolo più lontano possibile dalla fonte della chiamata e terminare i 10 secondi senza compiere alcuna azione (non può nemmeno difendersi).

AGONIA!

status offensivo fisico

durata: 10 sec

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio deve simulare di avere un atroce dolore per 10 secondi alla locazione colpita, che diverrà inutilizzabile per la durata della chiamata. Nel caso la locazione colpita sia il tronco, il personaggio cadrà a terra dolorante.

BAGLIORE!

status offensivo fisico

durata: 10 sec

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio deve fingere cecità per 10 secondi (attenti a chi vi sta attorno in combattimento). In questo lasso di tempo non può muoversi e combattere o difendersi con armi.

CONFUSIONE!

status offensivo mentale

durata: 10 sec

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio colpito deve simulare uno stato confusionale per 10 secondi. In questo lasso di tempo l'unica azione concessa è parare e camminare in maniera sconnessa.

MUTO!

status offensivo fisico

durata: 10 sec

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio diventa improvvisamente muto per 10 secondi. Non può emettere alcun tipo di suono per questo lasso di tempo, ad eccezione delle chiamate. Trascorsi i secondi tutto torna alla normalità. Un mago che subisce questa chiamata non potrà effettuare alcuna magia finché non riacquista l'uso della parola.

GUARIGIONE!

effetto difensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio che subisce la chiamata recupera 1 punto ferita (PF) su tutte le locazioni.

RIPARAZIONE!

effetto difensivo fisico

durata: istantaneo

descrizione: L'oggetto che subisce questa chiamata torna integro e funzionante. Se viene eseguita su un'armatura questa recupera 1 punto armatura (PA). Non funziona su oggetti magici.

FASCINO!

status offensivo mentale

durata: 5 min

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio bersaglio considera il mittente come il suo migliore amico.

L'effetto svanisce se le due creature si allontanano oltre i 10 metri o se la creatura che ha effettuato la chiamata compie azioni ostili nei confronti del bersaglio. L'effetto dell'amicizia è abbastanza forte da far acconsentire l'affascinato a ragionevoli richieste, non è tuttavia in grado di farlo privare di oggetti a cui tiene particolarmente, di fargli attaccare i suoi amici o compiere atti che vadano contro la sua morale.



PARALISI!

status offensivo fisico

durata: 10 sec

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio colpito rimane paralizzato sul posto per 10 secondi, rimanendo consci di ciò che accade intorno a lui.

SONNO!

status offensivo mentale

durata: 10 sec

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio cade addormentato per 10 secondi. Per questi 10 secondi il personaggio non può essere svegliato in alcun modo. Allo scadere del decimo secondo il personaggio si sveglia da solo.

SHOCK!

status offensivo fisico

durata: continuo

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio colpito cade a terra svenuto e rimane a terra in stato di shock fino a quando non viene scosso da qualcuno. Il personaggio non si rende conto di quello che succede attorno a lui finché si trova in questo stato. La perquisizione fa svegliare un personaggio in shock.

VELENO!

status offensivo fisico

durata: continuo

descrizione: Il bersaglio subisce 1 danno di tipo veleno, riceve lo status di avvelenato, finché rimane con questo status è IMMUNE A VELENO, IMMUNE A LENIRE e IMMUNE A GUARIGIONE. Può essere stabilizzato.

DISPERSIONE!

effetto offensivo divino

durata: istantaneo

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio che la subisce deve svuotare tutta la sua riserva di Mana come fosse stata utilizzata. Eventuali bonus arcani e/o divini dovuti da Incantesimi e/o Orazioni terminano. Rimangono attivi sul bersaglio solo eventuali bonus di natura alchemica o di speciali oggetti portati.

EPIC!

effetto offensivo divino

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio che riceve questa chiamata vedrà le sue armature rotte (PA azzerati) e il totale dei suoi PF scendere a 1 **passando da PF locazionali ad 1 PF Alocazionale** (un unico PF corporeo)

SPACCA!

effetto offensivo fisico

durata: istantaneo

descrizione: Questa chiamata provoca danni talmente massicci da azzerare la locazione colpita, intaccando con il primo colpo tutti i punti armatura (PA) della locazione (se il personaggio è protetto da armature), successivamente lo SPACCA! azzerà i punti ferita (PF). Se il colpo viene parato da uno scudo, questo viene considerato rotto ed inutilizzabile finché non viene riparato e il personaggio dovrà abbandonarlo. Il colpo è parabile con le armi, che ne sono immuni.

SPEZZA!

effetto offensivo fisico

durata: istantaneo

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. L'arma o l'oggetto (non scudo o armatura) che subisce la chiamata viene considerato rotto ed inutilizzabile finché non viene riparato. In caso la chiamata arrivi da una proiezione (dardo, area, esplosione) è necessario specificare l'oggetto bersagliato. Il colpo può essere parato con lo scudo, che ne è immune.

AMNESIA!

status offensivo mentale

durata: continuo

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio dimentica istantaneamente tutto quello che ha compiuto nell'arco degli ultimi 15 minuti di gioco.



OBLIO!

status offensivo arcano

durata: continuo

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Questa chiamata cancella completamente la memoria di una persona. Il personaggio che riceve tale chiamata perderà la memoria: non ricorderà NULLA del suo passato, ma manterrà i suoi talenti.

VINCOLO! (...)

status offensivo mentale

durata: continuo

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio ubbidirà ad un singolo ordine della persona che ha effettuato la chiamata. Da quel momento il bersaglio sarà ossessionato solo ed esclusivamente dal portare a compimento l'ordine. L'effetto finisce una volta che l'ordine è stato eseguito, o se si subisce SONNO!.

Cessato l'effetto il personaggio non ricorderà nulla di quanto accaduto mentre stava adempiendo all'ordine, tuttavia rammenterà cos'è accaduto al momento in cui ha subito la chiamata.

NOVA!

effetto offensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio riceve 5 danni diretti (superà le protezioni dell'armatura, che rimane intatta).

RIFLESSO!

effetto difensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio subisce normalmente gli effetti della chiamata ricevuta, ma questa viene riflessa con gli stessi effetti alla fonte. Nel caso di chiamate ad area o esplosioni si riflette solamente alla fonte. La chiamata RIFLESSO! non può essere riflessa.

ASSIDERA!

status offensivo arcano

durata: continuo

descrizione: Il personaggio potrà compiere solo lenti movimenti dovuti all'avanzamento dello stato di congelamento del corpo. Il personaggio subirà la perdita di 1PF al tronco ogni 10 secondi, questo effetto si ripete fino a che non si subisce la chiamata opposta INCENDIA!. Quando il personaggio perde l'ultimo PF muore definitivamente per assideramento (senza passare per lo stato di coma). Se ASSIDERA! viene utilizzato per contrastare INCENDIA! il bersaglio subisce RIMUOVI! INCENDIA! e la chiamata termina senza provocare ulteriori effetti.

INCENDIA!

status offensivo arcano

durata: continuo

descrizione: Il personaggio si sentirà incendiare dall'interno, provando un atroce dolore in tutto il corpo.

Il personaggio subirà la perdita di 1PF al tronco ogni 10 secondi, questo effetto si ripete fino a che non si subisce la chiamata opposta ASSIDERA!. Quando il personaggio perde l'ultimo PF muore definitivamente per combustione (senza passare per lo stato di coma). Se INCENDIA! viene utilizzato per contrastare ASSIDERA! il bersaglio subisce RIMUOVI! ASSIDERA! e la chiamata termina senza provocare ulteriori effetti.

COMA!

status offensivo fisico

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio colpito cade immediatamente in stato di coma. Tutte le locazioni si azzerano all'istante, indifferentemente dalla locazione colpita. L'armatura non viene intaccata né protegge da questo tipo di danno. **Durante questo stato, qualunque altra chiamata che causa la perdita di PF non avrà effetto.**

PIETRIFICAZIONE!

status offensivo arcano

durata: continuo

descrizione: Questa chiamata non provoca alcun danno. Il personaggio diventa a tutti gli effetti una statua di pietra, è incosciente e deve restare immobile fin quando non viene riportato allo stato naturale, ma può decidere di lasciarsi andare alla morte in qualsiasi momento (percepisce unicamente il tempo che scorre). Status precedenti a PIETRIFICAZIONE! sono ancora attivi, ma diventano continui, per esempio coloro che stanno morendo per VELENO!, COMA! o altri status degradanti mettono in pausa il conteggio finché rimangono in questo status. Il personaggio sarà immune a qualsiasi chiamata ad esclusione di SPACCA!, SPEZZA!, DISINTEGRAZIONE! e RIMUOVI! PIETRIFICAZIONE!. Una statua che subisce SPACCA!, SPEZZA! o DISINTEGRAZIONE! diventa polvere. Per muovere un personaggio pietrificato bisogna essere almeno in 2 persone o possedere il talento Forza Extra.



FATALE!

effetto offensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio che viene colpito al tronco da questa chiamata muore all'istante. Se viene invece colpita una locazione arto i PF ed i PA di questa verranno azzerati, **l'arto è da considerarsi amputato.**

RIANIMAZIONE! (non morte)

status difensivo arcano

durata: continuo

descrizione: Il personaggio che subisce questa chiamata, se è in **stato di morte** (non in coma), torna in vita come zombie decerebrato (non ha memoria né emozioni e parla a stento), è al pieno delle sue abilità fisiche, diventa **IMMUNE!** a LENIRE! e GUARIGIONE! e alle chiamate mentali (TERRORE!, CONFUSIONE!, FASCINO!, SONNO!, AMNESIA!, OBLIO!, VINCOLO!) e seguirà gli ordini del suo rianimatore come se avesse subito la chiamata VINCOLO! Se i suoi PF vengono azzerati o subisce RESURREZIONE! riceve invece DISINTEGRAZIONE!

RESURREZIONE!

effetto difensivo divino

durata: istantaneo

descrizione: Il personaggio che subisce questa chiamata entro 10 minuti dal sopravvivere allo stato di morte torna in piedi a pieni punti ferita e subisce RIMUOVI! status offensivi (tranne Amnesia! ed Oblio!). La chiamata non ristabilisce PA né apporta modifiche al massimale dei PF.

DISINTEGRAZIONE!

effetto offensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Il primo bersaglio colpito diventa istantaneamente polvere. Se viene colpito un oggetto, un'arma o uno scudo questo diventa polvere (compreso il suo contenuto), se viene colpito un personaggio non rimane nulla, nemmeno l'equipaggiamento o l'armatura ed il personaggio alzerà immediatamente la mano in segno di fuorigioco (FG) andando a consegnare tutto in zona staff il prima possibile.

Chiamate speciali e modicatori

DARDO DI...!

È sempre seguita da una chiamata. La chiamata colpisce al petto un personaggio indicato (ed eventualmente esplicitato a voce) entro 10 metri.

AREA DI...!

È sempre seguita da una chiamata. La chiamata è estesa ad un'area di raggio 10 metri per un angolo di 90° descritti dall'apertura a "V" delle braccia. La chiamata associata colpisce tutti gli oggetti e tutte le locazioni di tutti i personaggi presenti all'interno dell'area, fonte esclusa.

ESPLOSIONE DI...!

È sempre seguita da una chiamata. La chiamata è estesa ad un'area di raggio 10 metri per un angolo di 360° attorno al dichiarante. La chiamata associata colpisce tutti gli oggetti e tutte le locazioni di tutti i personaggi presenti all'interno dell'area, fonte esclusa.

...RAGGIO N!

È una specifica che può seguire solo ed esclusivamente le chiamate ad area o ad esplosione. N indica il raggio della chiamata in metri. Se la specifica non viene fatta, il raggio sarà quello standard di 10 metri.

...N SECONDI!

Questo modificatore di chiamata varia il tempo standard di uno status precedentemente citato. Esempio: PARALISI 60 SECONDI! Ne prolunga la durata ad un minuto.

STORDISCI!

Può seguire la chiamata TAGLIO! o BOTTA!. Il colpo verrà accusato dal bersaglio, ma avrà effetto solo per 1 minuto, dopodichè la locazione colpita tornerà al suo stato di salute.

DOPPIO/A (CHIAMATA ASSOCIATA)!

DOPPIO! è un potenziamento associato ad un'altra chiamata. La chiamata associata viene subita 2 volte.



RIMUOVI!

Sempre associata ad una chiamata. Lo status associato viene rimosso dal bersaglio.

IMMUNE!

La chiamata appena effettuata non ha effetto sul personaggio che dovrà dichiarare **IMMUNE!**. Nel caso il personaggio venga bersagliato da più chiamate, ma ne ignorasse solo una, dichiarerà **IMMUNE!** a ... (specificando in seguito la chiamata esclusa).

SUPREMO!

Sempre associata ad una chiamata. Aggiunge la tipologia "divino" alla chiamata associata. Tutte le immunità sono superate e quindi la chiamata andrà sempre a segno.

OMNIA!

Questa chiamata è seguita da un effetto speciale dichiarato, che deve essere considerata come verità assoluta, viene utilizzata per specificare un accadimento nella realtà o una situazione complessa che esula dalle chiamate standard. Questa chiamata può essere utilizzata solamente se si possiede un talento che ne permetta l'utilizzo in maniera specifica o da membri dello STAFF per chiamate che influenzano l'area di gioco.

VISTO!

Questa chiamata permette di interagire con creature Nascoste o Attenuate. Si può associare ad altre chiamate.

La chiamata NON rende palese la creatura invisibile agli altri giocatori, ma la si può associare ad altre chiamate e/o azioni per validare una interazione altrimenti impossibile.

E' TUTTO QUI?!

Questa chiamata indica ai propri interlocutori che l'attuale livello di interpretazione può spingersi oltre, che si spronano gli altri ad alzare i toni o aumentare il pathos della situazione.

VACCI PIANO!

Questa chiamata può essere utilizzata da un giocatore che si sente a disagio per la situazione, l'argomento o il livello di enfasi relativi alla situazione in cui è coinvolto. Udendo questa chiamata tutti i presenti sono tenuti a smorzare i toni per non offendere la sensibilità di chi l'ha invocata. E' anche possibile utilizzarla come domanda "devo ANDARCI PIANO?" per verificare che un giocatore non sia in difficoltà se in evidente disagio.

UOMO A TERRA!

Questa chiamata esula dalle chiamate **IN GIOCO**, tutti i personaggi si devono immediatamente fermare e mettere in sicurezza perché un giocatore è ferito o ha VERAMENTE bisogno di aiuto. Bisogna avvertire immediatamente il primo membro staff disponibile che provvederà a contattare i responsabili di primo soccorso.

Chiamate effettuate solo dallo Staff

CHIAMATA ERRATA!

La chiamata o l'incantesimo appena effettuati non hanno effetto perché formulati o simulati in modo scorretto. L'azione quindi è da considerarsi fallita.

IN GIOCO!

Indica l'inizio del gioco.

FUORI GIOCO!

Indica che si è finito di giocare.

CONGELA!

La chiamata indica che il tempo si è fermato. Tutti i giocatori che sentono tale chiamata devono immediatamente abbassare la testa, chiudere gli occhi ed effettuare un ronzo stando fermi sul posto.



Gli Oggetti In Gioco

Iniziamo premettendo che esistono due diverse categorie di oggetti: gli oggetti in gioco (quali possono essere erbe, cristalli, pozioni ecc.) e gli oggetti personali cioè quelli di proprietà delle persone.

La sostanziale differenza fra queste due categorie è che i primi sono di proprietà dell'associazione, quindi possono essere scambiati o rubati in gioco tra i personaggi senza restrizioni effettive.

Per i secondi invece, essendo proprietà di giocatori o persone, è necessario che il proprietario dia il suo consenso perché altre persone possano usarli. Ricordiamo che i "consumabili" (cartellini verdi o blu) ed i cristalli vanno tenuti nelle apposite scarselle e non negli stivali o nelle tasche dei pantaloni, allo stesso modo non è consentito "coprire" le proprie scarselle con altri indumenti e/o scarselle sovrapposte.

Tutti i personaggi, in linea di massima, sanno riconoscere gli oggetti comuni che vedono e quindi possono prenderli ed interagire con essi. Tuttavia ci sono alcuni tipi di oggetti che possono richiedere l'uso di particolari abilità per essere raccolti, compresi completamente o usati (passaggi segreti, pozioni, veleni, scritti, ecc.).

Gli oggetti di gioco di fattura particolare o con effetti peculiari saranno riconoscibili poiché avranno legato o applicato un cartellino di gioco, ad esclusione della valuta.

Gli oggetti consumabili e alcuni oggetti lavorati avranno un limite temporale di **efficacia**, definibile come la "**data di scadenza**" per cui quel cartellino, al superamento di tale data, verrà considerato scaduto e non potrà essere utilizzato in maniera convenzionale. La data è decisa in modo arbitrario dallo staff anche per gli oggetti lavorati creati in gioco e scritta sul cartellino.

Alcune tecniche degli armorieri (vedi Compendio) possono posticipare la data di scadenza degli oggetti, o recuperarne i materiali utilizzati per crearli.

Da ricordare che tutti gli oggetti non pervasi di energia, sono riparabili e con il tempo allungabile, al contrario degli oggetti permeati di energia, che non scadono, quindi non hanno bisogno di essere "allungati" e al contempo, se rotti, non possono essere riportati in funzione o in utilità data la perdita dell'energia stessa.

Gli oggetti con cartellino sono immediatamente riconoscibili secondo lo schema colore:

- **Cartellino Verde:** risorsa (consumabile)
- **Cartellino Rosso:** oggetto lavorato (semplice, magico o ingombrante)
- **Cartellino Blu:** oggetto monouso (consumabile)
- **Cartellino Giallo:** porte, passaggi segreti ed aree speciali (inamovibili)
- Cartellino Bianco: cartellino personaggio o abilità/status vari (non interrogabile, salvo particolari abilità)

Il cristallo

Il cristallo è la nuova valuta di scambio dall'esaurimento delle vene metalliche (vedi Ambientazione).

I cristalli possono essere bianchi, gialli o rossi. Il loro valore di scambio è: dieci cristalli bianchi equivalgono a un cristallo giallo, dieci cristalli gialli equivalgono ad uno rosso.

100 cristalli bianchi = 10 cristalli gialli = 1 cristallo rosso

Gli oggetti (cartellini rossi)

Molte sono le possibilità di trovare o creare oggetti magici o particolarmente ben lavorati, ma un singolo personaggio può usare una limitata quantità di destrezza e potere e **trasportare fino ad un massimo di 3 oggetti lavorati** i cui cartellini dovranno essere tenuti ben in vista, legati alla controparte fisica; è fisicamente impossibile indossare più cartellini rossi di quanto consentito a causa dell'eccessivo peso o potere accumulato che risulta impossibile da sostenere (l'arma usata è da considerarsi indossata).

Alcune abilità arcane e divine possono riparare oggetti, scudi, armi ed armature NON cartellinati. Un oggetto cartellinato, invece, beneficia di caratteristiche speciali ed è riparabile SOLO da specifici talenti di Riparazione come da listato AdAeS.

La maggior parte degli oggetti scadono. **Tutti gli oggetti rossi non indossati dal personaggio possono essere trasportati dentro scrigni o sacchi tenuti in mano dal personaggio, non possono essere legati a cinture o legati addosso in alcun modo, gli scrigni o i sacchi** possono contenere un massimo di 10 cartellini rossi ciascuno, a meno di specifiche diciture di oggetti creati, i sacchi o i bauli~~s~~crigni non possono essere usati per parare colpi in combattimento.

Gli oggetti magici (cartellini rossi)

Gli oggetti magici sono i più potenti esistenti in gioco, sono ovviamente implementazioni degli oggetti artigianali, ma queste "aure" possono essere applicate anche agli oggetti di uso comune, al vestiario, ai gioielli.

Gli oggetti magici NON possono essere riparati, ma NON scadono.



Le risorse (cartellini verdi)

Il mondo è pieno dei più svariati tipi di erbe, foglie, rocce, metalli e piante.

Non tutti i personaggi sono in grado di riconoscere se una zona può avere particolari proprietà rispetto alle altre (presenza della zona di estrazione), **solo i più esperti sanno come raccoglierle e maneggiarle (serve il talento "Estrattore")**

Alcuni talenti relativi all'Artigianato, Alchimia, Medicina, Ritualismo, permettono invece di maneggiare e raccogliere solo i cartellini risorsa sparsi nel luogo di gioco e **non nelle apposite aree di estrazione** anche senza il talento "Estrattore", Il numero di cartellini verdi trasportabili è illimitato.

La maggior parte delle risorse hanno una data di scadenza che può variare nel corso della campagna.

Le pozioni ed i veleni (cartellini blu)

Le pozioni e i veleni si ottengono dalla miscela di ingredienti specifici.

Quando si ingerisce una pozione/veleno si strappa il cartellino. **Chiunque è in grado di maneggiare, berle e farle bere a personaggi incoscienti o mischiarle ai viveri le pozioni ed i veleni.** Qualora si versasse la pozione/veleno su un cibo o una bevanda, bisogna mettere il cartellino sotto la bevanda, la pietanza o il suo recipiente e rendere nota la cosa una volta compiuto il misfatto. È quindi buon uso dei personaggi, ogni volta che mangiano o bevono qualcosa, guardare se sotto al piatto o al bicchiere è presente un cartellino. Naturalmente è considerato gioco scorretto cambiare atteggiamento vedendo il cartellino senza avere alcuna abilità per riconoscerlo come minaccia.

Una volta ingerita la sostanza si applicheranno gli effetti descritti sul cartellino. Le pozioni/veleni sono monouso. La creazione di pozioni/veleni è naturalmente possibile solo IG.

Il numero di cartellini blu trasportabili è illimitato.

La maggior parte delle pozioni e veleni scadono.

Le serrature, le trappole, i passaggi segreti

Le serrature

Le **serrature** sono una tipologia di Arteficium che pochissimi Artefici sanno creare, vengono applicate a porte, scrigni, e chi più ne ha più ne metta. Si narra che uno degli scrigni della sala del tesoro di Kondreas abbia almeno 100 serrature!

Come comportarsi di fronte ad una serratura?

Se siete il padrone della suddetta, usate la chiave no? Se invece non siete il proprietario, se, diciamo, volete "sbirciare" dietro quella serratura, i Mastri Artefici possono creare per voi degli ottimi attrezzi da scasso da combinare insieme per poter aprire ogni lucchetto o porta! Basta saperli usare, chiaramente.

Meccanica delle serrature

Ogni serratura è composta da una matrice di 4 valori (Esempio: 1234), per poterla aprire serve la sua chiave di riferimento (Chiave "1234"), oppure avendo il talento apposito per scassinare serrature, è possibile utilizzare gli attrezzi da scasso.

Ogni attrezzo da scasso è contraddistinto da una matrice, con uno o più valori in chiaro, e gli altri barrati (Esempio: XX3X oppure 1XXX), che se usati all'unisono possono aprire quelle serrature che richiedono quei valori nelle loro specifiche allocazioni (Esempio: per aprire la serratura "1234" serve l'attrezzo 1XXX assieme agli attrezzi X2XX,XX3X e XXX4).

Attenzione, se nella matrice di un attrezzo compare il valore "0" è il tuo giorno fortunato! E' un passe partout! Il Valore "0" si sostituisce a tutti gli altri valori di quella posizione (Esempio: serratura 1234, attrezzi 1XXX,X2XX,XX3X presenti, con l'attrezzo XXX0 posso aprire la serratura senza l'uso dell'attrezzo XXX4).

Gli attrezzi da scasso, come le chiavi, sono riutilizzabili, ma attenzione, alcune serrature, più ostiche, potrebbero danneggiare o addirittura mandare in polvere i vostri attrezzi, quindi, equipaggiatevi bene!

La forza bruta alle volte può aiutare rompendo qualche serratura di una porta o di uno scrigno, tuttavia il più delle volte questa azione porta a rovinare e/o in parte distruggere quello che quella serratura custodiva. Quindi a voi la scelta!

Le trappole

Le **trappole** sono un tipo di Arteficium che non molti Artefici sanno creare, al contrario molti avventurieri cadono preda di queste terribili macchine dispensatrici di "brutti scherzi".

Quando ci si imbatte in una trappola? Non si può mai saperlo, potrebbe apparire come una risorsa, come un consumabile, o come un oggetto prezioso o magico, per poi rivelarsi in una maledettissima Trappola.



Cosa fare in questi casi? Prima di tutto bisogna essere abili e allenati, almeno nei rudimenti, sul come interagire (avendo l'apposito talento), e inoltre portarsi sempre appresso alcune risorse o composti (generalmente corrosivi) che possano aiutare nel districarsi da una semplice tagliola o di un sistema di ugelli che sputano fiamme.

Meccanica delle trappole

Il cartellino trappola può essere di colore verde, blu o rosso, e nella descrizione sono presenti gli elementi richiesti per disinnescarla, se il giocatore ha con sé tutti gli elementi richiesti nel momento in cui legge il cartellino (ovvero quando la trappola scatta) dovrà strapparli insieme al cartellino "trappola"; da questo momento la trappola si considererà come un "oggetto rotto". In caso contrario, quindi in assenza degli elementi, o addirittura del talento per disinnescare trappole, si subiranno gli effetti della trappola, anche in questo caso il cartellino andrà strappato e la trappola (a meno di specifiche indicazioni riportate sul cartellino) verrà considerata come "oggetto rotto". Alcuni talenti permettono di ignorare le trappole o addirittura di portarsene via integre, una volta disattivate, per poi riutilizzarle!

I passaggi segreti

I passaggi segreti sono rappresentati da appositi cartellini e **possono essere visti solo da chi possiede la giusta abilità**. Appena un personaggio dotato si avvicina ad un passaggio segreto ne percepisce subito la presenza.

Solo chi vede il passaggio lo può attraversare o tenerlo aperto perché altri possano passare. Ogni lato del passaggio è attraversabile solo se vi è affisso l'irremovibile cartellino.



Perquisizione, Furto, Occultamento e Camuffamento

Perquisizione

Tutti i giocatori sono in grado di saccheggiare il corpo inerme di una creatura e perquisirla. In questo caso il personaggio dovrà **mimare per 1 minuto con entrambe le mani libere da oggetti di frugare tra abiti e borse del corpo**. Al termine del minuto, la creatura perquisita dovrà dare tutto quello che possiede al ladro.

Furto

Il furto è una abilità specifica divisa in livelli.

Nel caso di "Furto", il ladro dovrà posare 1 cartellino furto, una etichetta adesiva che gli verrà consegnata in busta ad inizio live, sulla tasca, borsello o qualsivoglia contenitore che il malcapitato indossa. Successivamente dovrà informare immediatamente un master che provvederà a recuperare il maltoatto e darlo al ladro.

Se il ladro ruba da una scarsella che contiene a sua volta altre saccocce, queste verranno tutte considerate svuotate. Ricordiamo che i "consumabili" (cartellini verdi o blu) ed i cristalli vanno tenuti nelle apposite scarselle e non negli stivali o nelle tasche dei pantaloni, allo stesso modo non è consentito "coprire" le proprie scarselle con altri indumenti e/o scarselle sovrapposte.

NB: **con il furto semplice si possono rubare solo i cristalli** in possesso della vittima, non oggetti cartellinati.

Livelli successivi di abilità permettono di rubare oggetti semplici, magici ed addirittura ingombranti, che dovranno avere il bollino "furto" applicato al cartellino dell'oggetto in questione.

È possibile accorgersi del furto mentre il bollino viene applicato ed agire di conseguenza, ma una volta che il ladro si allontana non è possibile rimuovere il bollino (se ci si accorge della sua presenza) e l'oggetto è da considerarsi rubato.

Questa dinamica di gioco serve ad impedire la "scomparsa" di oggetti personali dei giocatori, ma **è sempre possibile rubare fisicamente i cristalli** (che sono considerati materiale staff).

Occultamento

Per occultamento si intende quando un personaggio o una creatura, è in grado di nascondersi o rendersi invisibile agli occhi degli altri. Normalmente è una abilità personale che NON coinvolge eventuali compagni a carico.

Esistono due modi per celarsi: il nascondersi e l'attenuarsi.

Per **nascondersi** un personaggio con la relativa abilità deve anzitutto trovare un nascondiglio adeguato.

Il nascondiglio deve essere abbastanza grande e credibile da poter nascondere veramente una persona, quindi ci si può nascondere dietro un muretto o ad un albero, ma non ci si può nascondere dietro ad una persona o ad uno scudo.

Per riuscire nell'intento del nascondersi, nessuno nelle vicinanze deve vedere il personaggio nell'arco dei 3 secondi antecedenti all'occultamento, segnalerà lo status tenendo il dito indice alzato e ben visibile.

Quando un personaggio è nascosto deve restare immobile ed in silenzio nel suo nascondiglio, qualunque altra azione lo renderà nuovamente visibile. Un personaggio nascosto che entra stato di Coma torna visibile.

I personaggi in questo stato potranno essere colpiti solo da chi è capace di vederli, tutti gli altri dovranno ignorarli come se non esistessero. Le proiezioni ampie (area ed esplosione) sortiscono comunque effetto.

L'**attenuazione** è la capacità magica di rendersi invisibile senza necessità di nascondigli.

In questo caso il personaggio per attenuarsi dovrà semplicemente incrociare le braccia all'altezza delle spalle con entrambe le mani. Ad un attenuato sono concessi come unici movimenti una lenta camminata e il parlare bisbigliando. Non è possibile interagire con oggetti che non si abbiano già in mano al momento della sparizione.

Qualunque altra azione, compresa il lanciare incantesimi, annullerà lo stato di attenuazione rendendo il personaggio nuovamente visibile. Un personaggio attenuato che entra in stato di Coma torna visibile.

Quando un personaggio è attenuato solo coloro che possiedono le abilità giuste possono vederlo.

I rumori che provoca il normale camminare devono considerarsi FG in quanto è una creatura nascosta magicamente.

I personaggi in questo stato potranno essere colpiti solo da chi è capace di vederli, tutti gli altri dovranno ignorarli come se non esistessero. Le proiezioni (dardo, area, esplosione) emanate da chi non li può vedere non sortiscono effetto.



Camuffamento

Un personaggio può decidere, per propri motivi, di voler cambiare aspetto o quantomeno di voler occultare il proprio.

In questi casi, la regola è: se un giocatore pensa di aver riconosciuto il personaggio "X", che sia per il modo di parlare, di camminare, per i lineamenti fisici, gli occhi, ecc. il suo PG ha la stessa convinzione.

Chi intende travestirsi per un qualunque motivo in gioco, sappia che lo fa a proprio rischio e pericolo: una maschera, così come cambiare costume, o un semplice mantello calato sul viso, non sono garanzia di totale sicurezza, quindi starà a voi scegliere se cambiare parti del costume o il costume intero.

Di base non è ammesso imitare i tratti razziali e/o tratti specifici di altre razze nel camuffamento (orecchie elfiche, barbe naniche, colore di pelle orchesca, ecc.).

Ci sono due modi in cui un personaggio può camuffarsi, il primo è entrare in gioco già camuffato, tutti i cambi d'abito successivi all'ingresso in gioco, saranno da fare esclusivamente durante l'evento e in gioco, il secondo modo è quello di cambiarsi e di camuffarsi direttamente in gioco con i rischi che questo concerne.

E' considerato cattivo gioco usufruire di informazioni FG, ad esempio l'aver visto il dato giocatore camuffarsi alla propria macchina, per prendere eventuali provvedimenti contro il personaggio in questione o dare per certo che tale PNG di un determinato interprete sia un altro PNG, solo perchè interpretato dallo stesso.

Per tutto il resto, vi invitiamo ad approfondire in gioco.



Il Personaggio

Abbiamo a lungo parlato di "personaggio", di cosa può e non deve fare, di come si combatte, e di tutte le varie regole da seguire durante un raduno ma, cos'è esattamente un "personaggio"? come si può dargli vita nel mondo dell'isola?

La creazione del Personaggio

Nei primi capitoli abbiamo distinto la figura del Personaggio, l'eroe che durante i raduni andremo ad interpretare.

Creare il proprio protagonista è più semplice di quanto si possa credere, basta seguire pochi e fondamentali punti ed immaginarne la storia e le abilità.

Come immaginiamo il nostro personaggio? Pensiamo al carattere e alla tipologia di persona che può essere: buona o malvagia, audace o codarda, allegra, solitaria ecc.

Che tipo di strada vuole intraprendere? L'arte per la quale il personaggio sarà più portato: la magia, la guerra, l'esplorazione, la fede e così via.

Qual è la sua storia? Il background del personaggio, cioè la sua storia, le sue esperienze, i suoi legami, i motivi che lo portano ad unirsi ai raduni.

Nella creazione di un nuovo personaggio ricordate di **limitarvi nel dare l'età al vostro PG**, per evitare incongruenze con il numero di abilità acquisibili in partenza rispetto agli anni di vita (è strano che un veterano di 50 anni parta con poche qualità combattive).

Inoltre è possibile inserire in background **l'appartenenza a organizzazioni militari cittadine o religiose citate in Ambientazione**, purchè non prevedano anni trascorsi in Accademie o nell' A.d.A.e.S, essendo dinamiche di gioco che prevedono una ammissione in gioco (i Master si riservano di concordare modifiche al background con i giocatori).

Per inventare un miglior background, vi consigliamo prima di leggere bene l'ambientazione, in modo da capire in che mondo il vostro personaggio è nato e vive. Una volta pensato a questi tre punti (carattere, tipologia, background) abbiamo già creato buona parte del personaggio. Ora mancano solo il nome ed il lato tecnico.

Per il primo sbizzarritevi, lasciate che la vostra fantasia prenda il controllo su questa scelta.

Per quanto riguarda il lato tecnico, manca la scelta dei talenti, cioè cosa il vostro personaggio è in grado di fare.

Il personaggio, ancora inesperto del mondo, avrà all'inizio della sua avventura un certo numero di punti esperienza (PX).

I punti esperienza indicano la conoscenza e appunto l'esperienza che il nostro personaggio ha acquisito durante la sua vita, maggiori saranno i PX maggiore sarà l'esperienza che il personaggio si sarà fatto.

Con questi PX si potranno acquistare le abilità del personaggio tra un evento e l'altro.

Ogni abilità ha il suo costo in PX, quindi fatevi bene i conti su cosa potete acquistare con questi punti, in base a come avete pensato il vostro eroe ed ai talenti acquistabili nelle varie fazioni.

Qui troverete indicati i talenti e per ognuno di essi è indicato il costo in PX ed i prerequisiti, ossia quali abilità sono necessarie per poter imparare il talento.

Non tutti i talenti sono acquistabili alla creazione del personaggio, ogni accademia dispone di un listato accessibile solo una volta che il personaggio entra a farne parte (attraverso azioni in gioco).

Altri talenti invece sono acquistabili solo ed esclusivamente alla creazione del personaggio, quindi pensateci bene se li vorrete avere come vostre capacità.

Non è necessario spendere tutti i propri PX alla creazione del personaggio, questi resteranno sempre a voi, e se ne potranno guadagnare altri, oltre a quelli che avete da parte, partecipando ai raduni e portando a compimento delle quest.

Una volta che avrete ultimato il vostro personaggio, bisognerà inserire il personaggio nel database del sito di riferimento, compilando un form prestabilito ed inviarlo in approvazione.

Vi chiediamo solo la cortesia di non tempestarci di mail per sapere se il vostro personaggio è stato approvato, anche noi dello staff abbiamo una vita al di fuori del GRV e necessitiamo di un po' di tempo per leggere tutti i personaggi che i giocatori ci invieranno. A tempo debito, avrete tutta la vostra risposta. Anche per questo motivo, vi domandiamo di evitare di scrivere background lunghissimi, la profondità del personaggio la renderete in gioco, tenetevi qualche segreto per voi.

Consigli:

Essendo questo un mondo Fantasy potete scatenarvi nella scelta del nome, tuttavia non accetteremo nomi famosi palesemente copiati da protagonisti di libri, film, manga, videogiochi e quant'altro.

Questo perché vorremmo evitare di ritrovarci con delle copie mal riuscite di Gandalf, Harry Potter, Goku, Sephiroth o via dicendo. È un



gioco che si basa sulla nostra fantasia, non su quella altrui.

Allo stesso modo vi suggeriamo di evitare nomi palesemente controversi come quelli di famosi criminali o terroristi.

Ricordiamo inoltre che il vostro personaggio partirà dalle basi e sarà quindi inesperto, quindi evitate di scrivere background pomposi in cui vi fregiate di gesta eroiche quali ammazzare draghi, sterminare eserciti da soli, creare incantesimi e simili.

Per quanto fantasy, usate un po' di realismo. Nessun avventuriero alle prime armi sarà stato in grado di imprese memorabili, ma col tempo, con i raduni ed il gioco, chissà che non ci riesca.

L'avanzamento del Personaggio

I personaggi agli albori sono privi di esperienza, alle prime armi e senza una vera e propria fama.

È una condizione che può presto cambiare giocando.

Partecipando ai raduni e alle spedizioni, un personaggio impara e vive tante situazioni, guadagnando un bagaglio di esperienza personale indicato da un punteggio: i **PX**.

Questi PX si possono guadagnare principalmente partecipando ai live che, per il solo fatto di essere eventi straordinari, diversi dalla quotidianità della vita, danno diritto al personaggio di guadagnare **15 PX a giornata di gioco**.

È possibile ottenere PX anche risolvendo particolari situazioni di gioco o piccole missioni chiamate in gergo Quest.

Attenzione però! Questi tanto amati ed agognati PX è possibile perderli in caso di comportamenti scorretti, giocate antisportive ai fini ludici del gioco (o meglio, barate), atti incivili, abbandoni di rifiuti o cartellini di gioco usati, insomma tutti quegli atti che vanno contro la sicurezza, il buon gioco, la civiltà ed il rispetto.

NB: La maggior parte dei Talenti saranno apprendibili una volta accettati da una accademia della Fortezza (milizia, esploratori, mercanti, scuole di sacerdozio e magia...) o presso esperti delle varie Città. **I talenti del seguente listato base sono, invece, sempre disponibili.**

L'Apprendimento dei Talenti

Per apprendere nuovi talenti bisogna anzitutto avere i requisiti necessari.

Questi sono:

- possedere almeno la quantità di PX richiesta dal talento
- se presenti, aver soddisfatto tutti i prerequisiti

Tra un raduno e quello successivo basterà modificare il proprio profilo personaggio sul sito, che mostrerà i talenti acquisibili (è possibile acquisire più talenti alla volta, sempre se in possesso dei PX necessari).



Le razze giocabili

Ogni razza ha una diversa natura e predisposizione ad imparare, quindi diversi talenti innati e ammontare di PX disponibili alla creazione del PG.

Taglia e aspetto: La taglia delle creature ed il loro aspetto sono prettamente descrittivi, in Isola dei Dannati non ci sono discriminanti sulla stazza dei giocatori, tuttavia alcuni tratti vanno obbligatoriamente resi per poterli riconoscere, come le orecchie da elfo o il colore della pelle degli orchi.

Razza di nascita: per convenzione, la razza del nascituro è SEMPRE quella della madre, non sono possibili intrecci (mezzo elfo e/o mezzo nano) così come ibridi (genio/macdit).

Elfi

Solitamente alti e longilinei, la particolarità che caratterizza questa razza sono le orecchie a punta e il loro carattere riservato. Vivono prevalentemente nei boschi, anche se molti di loro hanno deciso di spostarsi nelle città, dove la loro opinione viene tenuta in grande considerazione data la loro longevità (e quindi saggezza), vivono in media 300 anni.

Molti Elfi hanno altresì preferito una vita meno tranquilla, arruolandosi come sentinelle o guardie cittadine.

Abilità razziale: Se possiedono il talento Nascondersi, possono muoversi liberamente in stato di Nascondo camminando da un riparo all'altro. 110 px di partenza.

Caratteristiche razziali: Orecchie a punta, si credono superiori a tutti gli altri, amano tutte le arti.

Geni

Nati da ciascuno degli elementi, i geni hanno sembianze umanoidi, ma mano a mano che apprendono i segreti della magia la loro gemma muta, divenendo sempre più simile al loro elemento madre, così come il loro carattere, che può assumere molte sfaccettature, dall'iroso al placido, all'ombroso al solare e molte così via... Non si sa con certezza quanti anni possano vivere ma si pensa al pari degli elfi. Essendo nati dall'etere stesso, sono soliti comprendere meglio la magia di altre razze.

Abilità razziale: Se posseggono Ricarica Magica questa richiede solo 20 secondi (invece che 30), 110 px di partenza.

Caratteristiche di razza: Pelle bronzea ed una gemma sulla fronte del colore affine alla loro magia, altezzosi, spesso il loro carattere ha le caratteristiche dell'elemento che governano.

Gnomi

Detto altresì Piccolo Popolo. Questi esseri, con lunghissime orecchie a punta, vivono prevalentemente nel sottosuolo delle foreste, in gallerie scavate sotto o all'interno degli alberi secolari e connesse tra loro da una fitta rete di gallerie.

Gli Gnomi sono abili costruttori di macchinari, la maggior parte dei quali sono impiegati a migliorare il benessere e la comodità cittadina. Conoscono molto bene il valore della merce che creano e di quella disponibile in commercio, per cui ci si può affidare a loro per reperire o valutare qualsivoglia mercanzia esistente sull'isola. Dopotutto ogni cosa ha il suo giusto prezzo.

La loro età massima è di ca. 300 anni.

Abilità razziale: Corruzione (regalando un cristallo possono dichiarare Fascino!), 120 px di partenza.

Caratteristiche razziali: Guance rosse, orecchie a punta e lunghe, praticamente il loro unico interesse è poter fare soldi.

Macdit

I Macdit sono una razza umanoide primordiale la cui pelle sembra carbonizzata e possono avere orecchie a punta piuttosto che escrescenze o corna sul corpo. Hanno canini appuntiti e a causa della loro natura si devono nutrire di sangue animale almeno una volta al giorno. Questo li rende più resistenti, ma è anche la loro debolezza. Le pozioni impiegano più tempo per fare effetto, mentre i veleni entrano in circolo molto più velocemente della norma.

L'età massima per un Macdit è di ca. 200 anni.

Abilità razziale: Sangue denso: il loro sistema circolatorio permette di ritardare gli effetti di pozioni o veleni che assumono volontariamente fino ad un massimo di 5 minuti. 100 px di partenza.

Caratteristiche razziali: Pelle nera, almeno un piccolo corno in mezzo alla fronte, vedono con sospetto tutte le altre razze.



Mezz'uomini

Come il nome stesso riferisce, i Mezz'uomini sono solitamente uomini di piccola statura. In lontananza possono essere scambiati per bambini, ma dopo un'analisi più approfondita si potranno notare i grandi piedi pelosi, caratteristica unica della loro razza.

Il loro insaziabile appetito e la loro voglia di assaggiare ogni cosa li ha portati a sviluppare un'immunità a cibi o bevande che potrebbero portare alla morte qualsiasi essere vivente disattento. Giovali, amichevoli e festaioli non rifiutano mai un invito e difatti si cacciano sempre in moltissimi guai.

Si dice vivano per 150 anni.

Abilità razziale: Quando ingeriscono veleni, invece di subire gli effetti del veleno ingerito, subiscono la chiamata Agonia! Eventuali immunità ad Agonia! non funzionano, 100 px di partenza.

Caratteristiche razziali: Grandi orecchie tonde, mani e piedi pelosi, molto tranquilli e festosi, amano mangiare a tutte le ore, ingenui, ma non troppo.

Nani

Usualmente bassi di statura, ma con la pelle coriacea come la roccia, gli appartenenti alla razza dei Nani sono grandi guerrieri, abili minatori e magnifici architetti, scolpiscono, infatti, montagne per renderle delle maestose roccaforti: prima tra tutte la città di Sedrak, fiore all'occhiello di questa civiltà.

Il loro aspetto è molto curato, gli uomini hanno lunghe barbe fluenti intrecciate. Sono molto muscolosi e vigorosi. Le donne dei Nani sono robuste anche loro e sfoggiano una barba acconciata elaboratamente ed impreziosita da fili d'oro e pietre preziose. Questa somiglianza con gli uomini nani ha dato vita alla leggenda che non ci siano donne tra i Nani ed anche se il loro carattere è decisamente più docile di quello dei loro maschi, non manca di orgoglio e testardaggine.

La loro età massima è di ca. 300 anni.

Abilità razziale: 2 PF di base per locazione, 120 px di partenza.

Caratteristiche di razza: Folla barba lunga, spesso panciuti, solitamente di carattere burbero e sincero.

Niall

I Niall sono una delle razze originarie tra le più fiere e maestose di tutta la realtà, con il passare del tempo la loro pelle è diventata color dell'oro. Hanno maestose ali che se dispiegate, mettono in ombra tutti gli altri.

Sono estremamente rari ed hanno un grande intelletto e per questo sono benvoluti da tutti i popoli.

Vivono per circa 400 anni.

Abilità razziale: Via di Fuga (Se all'aperto, possono andare Fuori Gioco prendendo il volo, possono usare quest'abilità una volta per giorno di gioco. Dopo aver usato quest'abilità devono recarsi in sala staff e seguire le indicazioni che verranno fornite), 100 px di partenza.

Caratteristiche razziali: Grandi ali nere o bianche, pelle dorata. Credono di essere gli unici in grado di pensare e che le loro idee siano le migliori, difficilmente un Niall ti dirà "Sì! Forse hai ragione".

Orchi

Onorevoli guerrieri e abili artigiani, gli Orchi mettono la loro forza al servizio di chi ritengono degno. Non hanno un animo belligerante, ma al bisogno sanno come difendersi e difendere gli altri.

Sono famosi per la loro resistenza e caparbietà, difficile fargli cambiare idea con le semplici parole, meglio sfidarli ad una gara di bevute "ed il vincitore è quello che aveva ragione!", tale rigidità è però anche una forza, l'amicizia di un Orco è tra le cose più rare e rassicuranti conosciute dai mortali.

La durata media della loro vita è di ca. 150 anni.

Abilità razziale: 3 PF di base per locazione, 100 px di partenza.

Caratteristiche razziali: Pelle verde e zanne, tranquilli fino a un certo punto, non bisogna pestare i piedi a qualcosa di grosso e verde.



Umani

Gli Umani sono la razza più diffusa sull'isola. Sono versatili, riescono a risolvere la maggior parte delle problematiche e a svolgere moltissimi lavori.

Sono presenti su tutto il territorio grazie al loro altissimo spirito di adattamento.

La vita media di un umano è di 75/80 anni.

Abilità razziale: Nessuna, 150 px di partenza.

Caratteristiche razziali: Nessuna (quelle di una persona comune).

Uomini Bestia

Dalle fattezze bestiali, questi esseri sono metà uomo e metà bestia. Ne esistono di ogni fattezza: Uomini capra, Uomini lucertola, Uomini lupo, Uomini toro, Felidi, non è possibile fare un elenco completo perché ad oggi non è ancora stato possibile individuare tutte le tipologie di uomini bestia esistenti.

Il sangue misto degli uomini bestia li porta, in alcune situazioni estreme, a lasciare scaturire il loro istinto.

Gli Uomini Bestia vivono per circa 90 anni a seconda della razza dell'animale.

Come per gli altri mortali, la razza di nascita è sempre quella della madre indipendentemente da quella del padre.

Abilità razziale: Abilità legata alla tipologia di animale (talento bonus, cartellino sorpresa), 110 px di partenza.

Caratteristiche razziali: Hanno caratteristiche animalesche distinguibili (orecchie da gatto, coda da rettile, ali da corvo...), diffidenti per natura a tutto quello che non fa parte della natura stessa.

Fatati

(Grazie alle azioni dei giocatori questa razza è giocabile solamente provenendo dalla città di ESRA)

I Fatati sono sempre estremamente caotici e rumorosi, e sono altresì incapaci di comprendere fino alle più minuscole conseguenze delle loro azioni, così come il concetto "giusto e sbagliato".

Per via del lungo periodo in forma arborea fanno fatica anche a capire lo scorrere del tempo.

Non si è a conoscenza della durata della vita di un fatato

Abilità razziale: 100px di partenza. Il personaggio Fatato può costringere un altro individuo ad agire in modo sconsiderato sussurrando un singolo compito all'orecchio del malcapitato, 2 volte al giorno può imporre un VINCOLO ad un Personaggio (mai lo stesso per più di due eventi).

Un fatato può acquistare il talento SCINTILLA anche dopo la creazione previa richiesta allo staff, 100px di partenza.

Componente comportamentale: Un personaggio Fatato dovrà sempre agire attivamente in favore del caos, creando scompiglio e possibilmente danneggiando il lavoro degli altri Personaggi ignorando le conseguenze delle sue azioni, la sua salute e sicurezza (In Gioco) sono comprese tra le cose da ignorare.

Caratteristiche razziali: vestiti con colori sgargianti, capigliature colorate, pelle anche multicolore, (insomma sbizzarritivi sul costume) ali da farfalla o fata



Goblin

(Grazie alle azioni dei giocatori questa razza è giocabile solamente provenendo dalla città di HARA)

Caratterizzati dal totale disinteresse per il prossimo, non esiste nulla che abbia valore all'infuori del singolo goblin e sono altresì avulsi al concetto di famiglia.

Abilità razziale: 100px di partenza. Estrema capacità di adattamento, comunicandolo allo staff il personaggio Goblin può diventare IMMUNE ad una singola chiamata o status a sua scelta durante il corso del singolo evento (sottoposto ad approvazione staff). In alternativa può farsi esplodere, se corre per almeno 10 secondi dichiarando "BOMBA, BOMBA, BOMBA" può poi dichiarare ESPLOSIONE COMA, subisce COMA a sua volta.

Componente comportamentale: Ogni Goblin è estremamente perverso e sempre desideroso di accoppiarsi, ignora le normali regole riproduttive poiché in caso di un rapporto con un goblin nascerà sempre un goblin maschio, entro due mesi dal rapporto.

Caratteristiche razziali: Hanno la pelle verde tendente al grigio o al marcio, non ci sono femmine.

Albi

(Grazie alle azioni dei giocatori questa razza è giocabile solamente provenendo dalla città di ESRA)

Creature magre e longilinee, dalla pelle bianca e occhi neri, la loro pelle è bianca e delineata da sottili linee nere quasi a sembrare una ragnatela e gli occhi si colorano di un nero molto intenso.

Antitesi della vita per definizione, questi individui provano un immenso piacere nel distruggere e porre fine alla vita altrui, in ogni forma essa si trovi.

Abilità razziale: 100px di partenza. Il Personaggio Albo può azzerare il tempo di Coma di un altro Personaggio che si trovi in questo stato, per farlo deve attivamente chinarsi sul futuro cadavere e mimare di divorarne l'anima per 5 secondi. Il personaggio così ucciso NON portà essere pacificato ma NON potrà tornare come fantasma, l'atto deve essere comunicato chiaramente in sala staff alla prima occasione disponibile.

Per ogni anima distrutta guadagna 1pf massimale, è completamente immune alle malattie.

Di contro, un Albo non potrà MAI superare i 3PF locazionali, acquisire talenti che concedano l'uso di armi medie e/o grandi, così come armature diverse dal cuoio o altre abilità che prevedano una qualsivoglia prestanza fisica.

Caratteristiche razziali: pelle bianca, orecchie lunghe e segni neri sul viso a simulare delle crepe.

Mutapelle

(sebbene sia presente in questo capitolo, tecnicamente questa NON è una razza ma una benedizione, ed è acquisibile solamente attraverso azioni In Gioco)

I Mutapelle sono individui in grado di assumere le sembianze (parziali o totali) di un animale specifico, scelto durante un rito di passaggio. Questa trasformazione non è solo fisica, ma anche spirituale: il Mutapelle incarna gli istinti, le capacità e i limiti della bestia prescelta. La scelta dell'animale determina i poteri unici del personaggio, che riflettono i tratti distintivi della creatura totemica. Queste creature sono continuamente sballottate tra il mondo bestiale e quello civile, possono cambiare il loro aspetto a loro piacimento abbracciando ora uno, ora l'altro ma senza mai appartenere davvero a nessuno dei due.

Questo potere può essere acquisito solamente con azioni InGioco, è sia una benedizione che una malattia e si trasmette attraverso il morso del mutapelle, ottenuto a seguito del superamento di una prova, perchè ciò avvenga è imprescindibile la volontà del mutapelle.

Bonus / Malus dell'archetipo:

Il giocatore sceglie il suo animale totemico, rimane comunque appartenente alla razza iniziale, la benedizione non ha effetto in caso di riproduzione sessuale ed una volta acquisita la benedizione, il personaggio può scegliere se accettarla o meno entro il live successivo, non ci sono conseguenze se sceglie di rifiutarla.

Dopo il 2° evento dalla benedizione, una volta ad evento e/o come azione inter evento, il personaggio può passare alla forma animale completa e proporre azioni specifiche allo staff (il giocatore si reca in sala staff andando Off Game, le azioni verranno valutate di volta in volta).



Un personaggio Mutapelle è incapace di concentrarsi per lunghi periodi, questa condizione blocca tutti i talenti più avanzati, nel caso in cui un personaggio li abbia già quando acquisisce la benedizione, questi vengono modificati ad hoc dallo staff.

Talenti bloccati: Disattivare Trappole 1, Scassinatore progetto, Ira, Un colpo un morto, Arteficium 3, Abile progettista, Alchimia 3, Medicina 4, Farmacista, Riparatore 4, Rigattiere navigato, Desiderio del mercante, Omelia da Battaglia, Segnafulcro, Ritualista esperto, Scrivere pergamene maggiore, Incantesimi avanzati Glifomanzia, Magilinguista.

Un personaggio bestiale gode di abilità speciali che dipendono dall'animale, di contro DEVE cambiare forma almeno una volta al giorno per almeno un'ora.

Altri bonus possono essere aggiunti in base al costume ed alle giocate del PG, possono essere proposti nuovi animali, concordandoli con lo staff.

Un personaggio Mutapelle può trasformare in Mutapelle un altro giocatore che lo sconfigge in modo onesto o che dimostra le sue qualità (massimo tre volte per giocatore nel corso dell'intera campagna, lo staff assiste alla prova e ne decreta il superamento).

Il costume deve essere approvato dallo staff.

Archetipi principali, sono possibili ulteriori proposte

Canide (Lupo)

Il Lupo incarna lo spirito del branco, la lealtà e la capacità di coordinarsi con gli altri.

- Percezione Affinata: può chiedere ai master, 3 v.g. se percepisce presenze ostili o tracce recenti in zona, riceverà sempre indicazioni più precise possibile.
- Coordinazione del Branco: se è in forma animale, quando agisce in squadra con almeno altri 2 membri del suo branco, tutti ottengono + 3 PA temporanei.

Volatile (Aquila)

L'Aquila rappresenta la visione, la sorveglianza e la capacità di cogliere dettagli che sfuggono agli altri.

- Vista Acuta: se è in forma animale può vedere e percepire presenze nascoste e passaggi segreti anche senza avere talenti specifici.
- Allerta Immediata: può essere avvisato dal master di un pericolo imminente (es. imboscata) prima degli altri (massimo 3 v.g.).

Felino (Pantera)

La Pantera incarna la furtività, l'agilità e la capacità di agire nell'ombra.

- Movimento Silenzioso: può attenuarsi mantenendo la libertà di movimento, anche senza avere talenti per massimo 3 volte ad evento.
- Sguardo Intimidatorio: se è in forma animale può intimidire un avversario in un confronto sociale, ottenendo un vantaggio in una trattativa o nel dissuadere un nemico (dichiara DARDO TERROR 3 v.g.).

Erbivoro (Coniglio)

Ruolo: Il Coniglio simboleggia la rapidità, la vigilanza e l'istinto di sopravvivenza.

- Fuga Instantanea: può evitare una cattura o un attacco dichiarando la fuga immediata (ELUSIONE) massimo 3.v.g..
- Allerta Costante: se è in forma animale può chiedere al master se ci sono minacce immediate nei paraggi, anche quando altri non se ne accorgono, riceverà sempre indicazioni più precise possibile.

Primate (Gorilla)

Ruolo: Il Gorilla rappresenta la forza, la protezione e la coesione del gruppo.

- Forza Possente: in forma animale ha sempre Forza Extra e vince le competizioni anche contro altri "Forza Extra".
- Protezione del Branco: se è in forma animale può interporre il proprio corpo per proteggere un alleato, annullando un attacco o una penalità (se lo fa non può andare sotto 1 PF), massimo 3 v.g.



La Magia

Questo capitolo del regolamento è dedicato in particolar modo a coloro che vogliono far pratica delle arti magiche, questo non nega però l'accesso a tutti gli altri giocatori che vogliono scoprire come funziona la magia.

Il regolamento e gli incantesimi sono stati strutturati in modo tale che chiunque conosca le chiamate può tranquillamente giocare e agire di conseguenza anche senza imparare gli incantesimi, questo concetto non vale per i giocatori che vogliono sfruttare la magia come arte. Fare uso della magia non è complesso, ma è comunque necessario impararne le basi.

L'ordine sacerdotale ed i Rituali

L'ordine sacerdotale fa sfoggio di abilità magiche divine, in breve richiama l'intervento delle divinità ad operare un intervento magico al loro posto. Per questo non hanno bisogno di Mana (l'energia magica dei Maghi), né hanno liste di incantesimi. Tuttavia si affidano a **più o meno lunghe Orazioni** per ingraziarsi le divinità e dichiarare delle Chiamate come effetto magico di ispirazione divina.

Le Orazioni

Le preghiere, i ceremoniali e le omelie religiose sono listate in libelli detti **Orazioni**.

Queste sono esortazioni al culto e richiami all'attenzione della divinità per ricevere bonus di battaglia o potenti attacchi magici; devono essere eclatanti, non utilizzano energia magica, ma spesso richiedono una esibizione anche da parte di chi le ascolta, che deve rispondere con le giuste esclamazioni alle parole del sacerdote. A seconda della potenza e se non diversamente specificato, può essere necessario l'utilizzo di apposite pergamene. Queste si dividono, per divinità lodata e durata, in:

- **Invocazioni**: monoteiste da 30 secondi (NON necessitano di pergamene)
- **Ceremoniali**: monoteisti da 1 minuto
- **Quintus**: rivolte a tutti gli dei da 1 minuto
- **Omelie da battaglia**: monoteiste da 2-3 minuti

I Sacerdoti più abili sono in grado, con gli appositi talenti, di creare le proprie preghiere per ricevere particolari poteri a seconda delle parole utilizzate, **ogni nuova Orazione deve essere approvata da un Master**. Le nuove orazioni possono essere create IG.

NB: Alcune Orazioni scritte vengono fornite a chi possiede il relativo talento.

Il Ritualista

Spesso i Sacerdoti sono anche veri e propri **Ritualisti**, ossia coloro che eseguono complessi ceremonie per modificare o indagare la realtà. Per officiare un rituale bisogna disporre dei passaggi illustrati in una Pergamena Rituale (scoperta o ideata in gioco con i giusti talenti) e del materiale "di scena" come incensi, candele, rappresentazioni delle divinità... che il giocatore deve portarsi appresso.

Ogni nuovo Rituale proposto dai giocatori deve essere approvato da un Master e la sua esecuzione in gioco deve essere annunciata ad un master almeno 30 minuti prima di eseguirla e supervisionata per il rilascio di eventuali cartellini che ne descrivono effetti sui PG o gli oggetti creati/modificati. Il Rituale dura solitamente una decina di minuti, va effettuato in specifiche aree predisposte e la riuscita dello stesso dipenderà dalla soddisfazione delle divinità invocate e quindi dall'interpretazione del rito.

Un ritualista è in grado di infondere agli oggetti l'aura mistica più potente e versatile in assoluto, ogni effetto può essere studiato ad hoc, ma i costi sono solitamente molto elevati, inoltre bisogna ricercarne il potenziamento attraverso lo studio in 3 o più passaggi da realizzare in gioco.

NB: Eventuali Rituali scritti su Pergamena Rituale vengono forniti a chi possiede il relativo talento.



La magia Arcana

Nell'ambientazione dell'isola la magia è suddivisa in quattro Canali, ognuno dei quali è dominato da una o più divinità e viene sfruttato in una Scuola di Magia apposita. Per entrare a far parte di una scuola di Magia il personaggio dovrà essere Allievo di un mago di alto rango già appartenente a tale scuola.

Ogni scuola di magia ha la sua scala gerarchica ed ognuna è in grado di specializzare i propri studenti a seconda delle scelte che fanno, inoltre ogni mago può scegliere uno ed un solo Canale da seguire.

In breve un mago può lanciare incantesimi **Base e Medi di un solo Canale** prescelto e incantesimi **Avanzati e Finali di una sola Via** del Canale prescelto.

In breve un mago può lanciare incantesimi Base e Medi di un solo Canale prescelto e incantesimi Avanzati e Finali di una sola Via del Canale prescelto.

Il lancio degli incantesimi

Nella pratica del gioco la magia può essere sfruttata per diversi scopi.

Per poter lanciare un incantesimo bisogna:

- Possedere il talento che sblocca l'accesso a una o più liste di incantesimi.
- Essere liberi da impedimenti e con entrambe le mani libere (salvo libro degli incantesimi o focus magico)
- Avere il Mana (ossia l'energia magica) necessaria per lanciare l'incantesimo e consumarlo con una azione esplicita (vedi sezione Mana).
- Recitare esplicitamente una formula specifica seguita da una dichiarazione finale (che solitamente corrisponde ad una delle chiamate di gioco rispetto ad un bersaglio).
- Non indossare armature di alcun genere.
- Indicare il bersaglio dell'incantesimo, eventualmente esplicitandone il nome o descrivendolo se la situazione è concitata.

Una volta ottenuto l'accesso ad una lista di incantesimi si può lanciare in ogni momento qualsiasi incantesimo dalla stessa, purché se ne citi correttamente la formula e si disponga del quantitativo di energia magica necessario al lancio. Essendo le formule diverse per ogni scuola di magia e per livello dell'incantesimo è consigliato l'utilizzo di un grimorio (libro degli incantesimi) da utilizzare in gioco.

Entrare in possesso del libro degli incantesimi di un altro giocatore o memorizzare la formula di incantesimi da liste che non si possiedono non sblocca l'accesso a tale incanto, perché si considera che l'apprendimento di un talento magico non fornisca solo le formule, ma anche un certo addestramento spirituale acquisito con il tempo (così come il possedere una spada senza il talento per usarla non fornisce al giocatore capacità di utilizzo). Fanno eccezione tomi ed oggetti magici cartellinati che danno esplicite capacità al portatore.

Come per il combattimento, viene considerato un gioco scorretto portare un numero elevatissimo di incantesimi in poco tempo. Questo genere di comportamento viene chiamato **TAPPING** ed è severamente punito quando viene scoperto.
E' consigliata una pausa di almeno 1 secondo tra un lancio e l'altro.

L'errata formulazione delle parole di un incantesimo o l'essere interrotti durante il lancio dello stesso (con danni o effetti) ne pregiudica la riuscita ma ne consuma comunque il Mana. I master si riservano il diritto di annullare l'effetto degli incantesimi o modificarne le conseguenze a seconda degli errori dei giocatori o di variabili ambientali.

Il quantitativo di energia magica necessario per il lancio di ogni incantesimo è direttamente proporzionale al livello dello stesso, pertanto si potrebbe essere in possesso di talenti che consentono di conoscere incantesimi di alto livello, ma di non essere in possesso dei talenti che forniscono sufficiente energia magica.



Gittata e durata degli incantesimi

Salvo diversa indicazione, gli incantesimi possono aver 5 tipi di **gittata**:

- **Personale**: il mago può lanciare tale incanto solo ed esclusivamente su se stesso, solitamente toccandosi il petto per 10 secondi. L'effetto di tali incantesimi viene prolungato fintanto che non si recupera il Mana utilizzato per lancerli ed è quindi possibile lasciare quel mana "bruciato" per prolungarne la durata. Un incantesimo Personale annulla e sostituisce il precedente (si può avere un solo incantesimo Personale attivo alla volta).
- **Al tocco**: per andare a segno il mago deve effettivamente toccare con la mano il bersaglio della magia. Non si può comunque colpire alla testa. La chiamata ha effetto sulla locazione toccata.
- **Dardo**: hanno un raggio massimo di 10 metri e colpiscono sempre la locazione tronco. In questo caso il mago che lancia l'incantesimo dovrà solo indicare il bersaglio.
- **Area**: sono gli incantesimi che colpiscono tutte le locazioni di tutte le creature interne all'area indicata (un area di 10 metri con angolo di 90° espresso dalle braccia aperte del mago), escluso il mago lanciatore.
- **Esplosione**: sono gli incantesimi che colpiscono tutte le locazioni di tutte le creature nel raggio di 10 metri attorno all'incantatore, escluso il mago lanciatore.

Oltre ai tipi di gittata ci sono anche due tipi di **durate**:

- **Istantanei**: cioè quegli incantesimi che hanno subito effetto al termine del lancio e che durano giusto il tempo di mettere in atto il loro effetto.
- **5 minuti o la durata del combattimento**: correlati generalmente agli incantesimi personali e che perdurano per 5 minuti se utilizzati fuori da un combattimento, o per la durata del combattimento stesso.

Il Mana, l'energia magica

Un Mana è una porzione di energia che viene consumata dal lancio di incantesimi ed altre abilità, non è una energia infinita, non è normalmente trasferibile a meno di specifiche abilità o situazioni e deve essere ricaricata utilizzando Talenti oppure, bevendo pozioni.

Non si può incamerare un quantitativo illimitato di energia né collaborare mettendo in comunione l'energia di più giocatori e/o oggetti magici (maghingegni) salvo abilità eccezionali.

Ad inizio evento ogni giocatore parte con tutti gli slot di Mana carichi, **il quantitativo di Mana incamerabile da un giocatore è definito da specifici talenti ed in pratica determina anche la massima potenza dell'incantesimo lanciabile**. Per esempio possedendo 4 slot di Mana carichi è possibile recitare 4 incantesimi di primo livello oppure lanciare un singolo incantesimo di quarto livello.

Alcuni eclatanti utilizzi della magia potrebbero privare temporaneamente uno slot del giocatore, limitandone di fatto la massima capienza per l'intero evento.

Pagare/consumare il mana è una operazione da intraprendere all'inizio di una azione che ne prevede l'utilizzo e viene figurata slacciando dalla cintura (o simili) un nastriño blu (mana-band) che ogni giocatore è tenuto a prepararsi.

Il lancio quindi prevede che si tolga un nastriño dal suo alloggio (sempre ben visibile), lo si tenga in mano eseguendo un gesto teatrale e contemporaneamente pronunciano la formula dell'incantesimo, per poi tenerlo in mano o allacciato ad un dito fino a quando il mago non "ricarica" il suo potere magico riponendolo nell'alloggio originale.

Usando **0 Mana** si lanciano Incantesimi **Base**

Usando **3 Mana** si lanciano Incantesimi **Medi**

Usando **4 Mana** si lanciano Incantesimi **Avanzati**

Usando **5 Mana, -1 PF massimo** si lanciano Incantesimi **Finali**

Usando **5 Mana ???** (giocatevela) **può essere usato solo una volta ad evento**

Alcuni incantesimi **Finali** richiedono anche l'uso di 1 PF oltre al Mana per essere lanciati, in quanto sono talmente potenti che intaccano il massimale dei PF di colui che li lancia per una giornata intera: chi consuma l'ultimo PF, una volta lanciato un incantesimo finale va in stato di coma stabilizzato fino all'alba successiva.

Ricordiamo che si può ricaricare il proprio mana solo tramite apposite capacità o altri strumenti creati durante il gioco, nulla avviene automaticamente.



Le Formule

Ogni Scuola di Magia, per la particolarità del suo Canale, possiede una formula magica per incanalare l'energia, ulteriormente arricchita a seconda del livello dell'incantesimo o dalla via scelta nel proprio percorso di studi. Questa formula precede il lancio dell'incantesimo vero e proprio e va scandita correttamente. La formula di un incantesimo è suddivisa in 2 parti: la prima parte è la formula riportata nel listato, la seconda parte è la formula dell'incantesimo che ne dichiara l'effetto (tramite una chiamata esplicita del regolamento se coinvolge gli altri).

Le formule per gli incantesimi Base e Medi iniziano con:

Scuola Elementalista *Invoco la Forza Elementale...*

Scuola dell'Essenza *Invoco l'Essenza Primordiale...*

Scuola dell'Esistenza *Invoco il Sommo Principio...*

Scuola della Spirale *Invoco l'Eterno Mutamento...*

Per gli incantesimi superiori, cioè le liste Avanzata e Finale, si necessita di una formula che richiami la forza della Via scelta:

Scuola Elementalista *Evoco la Forza Elementale del [nome della via scelta]...*

Scuola dell'Essenza *Evoco l'Essenza Primordiale del [nome della via scelta]...*

Scuola dell'Esistenza *Evoco il Sommo Principio del [nome della via scelta]...*

Scuola della Spirale *Evoco l'Eterno Mutamento del [nome della via scelta]...*

Nelle Scuole di Magia vengono insegnati un totale di 5 magie per la lista Base, 4 per la lista Media, 4 per quella Avanzata, 3 per la lista Finale e altro...

Artigianato magico

Gli oggetti magici sono i più potenti esistenti in gioco, sono ovviamente implementazioni degli oggetti artigianali, ma queste "aure" possono essere applicate anche agli oggetti di uso comune, al vestiario, ai gioielli.

Gli oggetti magici NON possono essere riparati, ma non scadono nel tempo.

Esistono 4 tipologie principali di oggetti magici creabili ed utilizzabili entro certi limiti:

- **I Maghingegni** sono oggetti relativamente comuni, possono essere utilizzati solo dal possessore in maniera esclusiva, al suo proprietario non occorrono requisiti specifici per poterne imbrigliare il potere. Alla morte del suo possessore il nome inciso alla creazione svanisce magicamente e può essere reclamato da una nuova anima.

I maghingegni si creano utilizzando il sangue della persona legata, utilizzandolo in fase di forgiatura.

- **Gli Artefatti** sono oggetti più potenti ed interscambiabili, ma richiedono uno specifico livello di capacità magica concorde in forma e potenza all'artefatto stesso, che solitamente rispecchiano quelle del creatore.

Gli artefatti si creano mediante rituali ad hoc su un oggetto forgiato o in fase di forgiatura oppure tramite l'utilizzo di incantesimi durante la forgiatura.

- **Le Reliquie** sono gli oggetti mistici più potenti in assoluto, dispongono di un potere divino, sono strumenti arcaici generati dalle potenze creatrici del mondo, destinati a loro stesse o a specifici individui dal grande potere in procinto di gesta straordinarie. Sono oggetti unici di altissimo valore.

Le reliquie si creano tramite ispirazione divina o comunque tramite il tocco di una divinità volontariamente interessata.

- Oggetti **Runici**, sono oggetti artigianali migliorati con l'applicazione di rune: pietre magiche particolarmente versatili con requisiti e capacità tra le più varie.

Gli oggetti **runici** si creano applicando rune su un oggetto, vedi Manuale del Runista.



Le Rune

Il modo più semplice per creare un oggetto con capacità sovrannaturali è quello di applicarvi un set di Rune, un fulcro energetico cristallino che catalizza e distribuisce l'energia magica in esso racchiusa attraverso l'intero strumento. Le rune devono essere create utilizzando una pietra minerale di partenza, più questa è pura, migliore è la "parola" applicabile, inoltre devono sempre essere incise da un occultista con i necessari talenti. Successivamente possono essere applicate da chi dispone di tutte le conoscenze magiche o artigianali per riuscire ad armonizzare la pietra all'oggetto stesso.

La creazione di Rune è solo il primo passo per la creazione di oggetti magici, ma è già di per sé un'arte estremamente utile. Infatti le Rune possono essere applicate ad un'armatura, un'arma, un ciondolo, una veste, possono essere inghiottite oppure affisse ad una porta o poste come sigillo ad uno scrigno.

A seconda dell'ordine in cui sono apposte possono diventare commutatori di energia magica, piccole riserve di mana o fulcri di potere che attengono direttamente dai Canali divini per alimentarsi.

Da sole sono **Parole di potere** espresse in glifi di grande importanza, ma è l'insieme del materiale su cui sono incise, il loro significato e la loro sequenza a compiere il prodigo.

A meno che non le si voglia inghiottire singolarmente per un effetto "consumabile", cosa che sconsigliamo per le rune elementali, le Rune vanno apposte a gruppi di almeno tre glifi per funzionare, seguendo una sintassi più o meno complessa, come frasi composte di singole parole.

Queste parole hanno diverse categorizzazioni e cambiano di significato a seconda della "posizione" e della "punteggiatura" del **magilessico**:

- Attivazione (tocco, parola, ingresso...)
- Scopo (offensivo, difensivo, distruzione, creazione...)
- Specifica (fuoco, ghiaccio, guarigione, paralisi, morte...)
- Direzione (io, tu, noi, voi, area...)
- altre...

Per creare una runa bisogna possederne una da copiare, quindi per copiarla bisogna possederne una fisicamente e ciò può avvenire solo se un runista ne ha scambiate, acquistate o se scopre un glifo in una zona di potere inesplorata.

Una parte essenziale della vita dello studioso di Rune antiche, detto Archeomante, si focalizza sulla ricerca delle stesse, infatti la magia che ha generato il mondo ha lasciato la sua firma in più luoghi ed il primo che ne scopre la posizione può estrarla e intuire qualcosa su quel luogo dal significato della stessa.

Il costo totale per la **forgiatura/creazione di una runa magica** (cartellino runa rosso) è calcolabile in base alla potenza della Parola di potere da imprimere e viene commutato in un costo in cristalli e in un requisito del materiale specifico su cui inciderla (solitamente un frammento di Vetro di Sabbia Corallina). Le rune, a seconda della rarità e della potenza della parola, richiedono materiali specifici su cui copiarle.

Le Parole di potere non incise non hanno alcuna applicazione rispetto agli incantesimi, alle orazioni o all'applicazione su Pergamene o direttamente su oggetti organici, in quanto la struttura che le ospita deve essere di natura cristallina, come minerali e metalli preziosi o il vetro. Fanno eccezione i **mandala terreni** dei sacerdoti Segna Fulcro, ossia il disegno sul suolo di simbologie esoteriche, che modifica o amplifica il potere direzionato su di esso alla sua area. Solo i sacerdoti hanno un addestramento sufficiente a generare queste aree di fulcro, in quanto ritualistiche e di natura divina.

NB: Alcune Rune vengono assegnate a chi possiede il relativo talento, questo assieme ad un manuale che ne permette una miglior comprensione ed utilizzo.



Le Pergamene

Esistono tre tipi di pergamene: Le pergamene **Rituali**, le pergamene **Arcane** e le pergamene **Divine**

Le prime sono necessarie per scrivervi o leggervi un Rituale, le seconde per incamerare gli incantesimi arcani e le terze per evitare che la magia grezza utilizzi le energie vitali del sacerdote.

Le pergamene rituali sono la versione più semplice, si tratta di semplici descrizioni puntuale che guidano gli officianti nella realizzazione dei rituali, la difficoltà dipende dalla capacità di chi le scrive di renderle complete e comprensibili e per questo non hanno bisogno di risorse specifiche da spendere durante la creazione, basta già il rituale per quelle.

Un mago con i talenti necessari può creare Pergamene contenenti un incantesimo specifico della sua Scuola; questi scritti sono **veri e propri incanti sigillati nella carta, già carichi dell'energia magica necessaria per lanciarli** ed utilizzabili indistintamente dal proprio Canale preferenziale, ma una volta usati si inceneriscono irrimediabilmente (vanno strappati dopo la lettura). Senza le dovute capacità è impossibile leggere una Pergamena Magica, quindi intuirne la potenza o utilizzarla.

La **creazione di una Pergamena Magica** rimuove temporaneamente al suo creatore tanti slot di Mana quanto il costo per il lancio dell'incantesimo impresso. Questa limitazione magica, dovuta alla stanchezza del mago per un tale sforzo, viene recuperata interamente dopo **un'ora** per gli incantesimi dei listati **Avanzati** e **Finali** mentre si recupera il Mana dopo mezz'ora per gli incantesimi **Base** e **Medi**. Quindi quando si lancia una Pergamena Magica non se ne paga il costo, ma si subiscono gli eventuali malus del lancio (per gli incantesimi **finali** si abbassa il proprio massimale di PF).

Allo stesso modo, la creazione di una pergamena divina prevede l'uso di appositi talenti, la creazione deve essere fatta lentamente per permettere una gestione controllata dell'energia grezza che andrà poi liberata durante la litania, permettendo al sacerdote di plasmare i suoi incantesimi senza dover attingere alle sue energie vitali.

Purchè sia effettuata con i dovuti tempi (circa 2-3 minuti) la creazione di una pergamena divina non causa particolari limitazioni a chi la realizza ma, come la sua sorella arcana, anche questa viene distrutta dall'utilizzo (deve essere strappata).

Ogni sacerdote avrà a disposizione un determinato numero di pergamene basate sulle orazioni che è effettivamente in grado di utilizzare:

- 2 Cerimoniali
- 2 Quintus
- 1 Omelia da battaglia

Per poter utilizzare una pergamena arcana è necessario "allinearla", questo processo è piuttosto semplice e prevede che il sacerdote trascriva l'incantesimo che intende lanciare usando il normalissimo inchiostro (deve saper leggere e scrivere, ovviamente).

A quel punto la pergamena è pronta per essere usata da chiunque sappia farlo (ricordiamo di strapparla dopo l'uso), è sempre possibile scambiare le pergamene, allineate o meno, tra sacerdoti a seconda di quelle che possono essere le necessità del momento ma è consigliabile fare attenzione a cosa ci si scambia.

Come per ogni oggetto presente durante i raduni, le pergamene possono essere create utilizzando specifici ingredienti o specifiche meccaniche descritte nel Tomo IV.



I Talenti Base

Ogni talento avrà in descrizione:

Nome: il nome del talento.

Prerequisiti: quando presenti, indicano i requisiti necessari per poter apprendere l'abilità.

Costo: il costo effettivo in PX.

Descrizione: la descrizione del talento.

Talenti acquisibili SOLO alla creazione

Salvadanaio

Costo: 30

Prerequisito: *abilità acquistabile solo alla creazione del personaggio.*

Il Personaggio è un gran risparmiatore. All'inizio di ogni raduno riceverà 2 frammenti di cristallo bianco a rappresentare i suoi risparmi.

Scintilla

Costo: 50

Prerequisito: *abilità acquistabile solo alla creazione del personaggio.*

Il Personaggio che acquista questa abilità è in grado di raggiungere il pieno potere magico (4-5 Mana). Un personaggio senza questa capacità raggiungerebbe un livello medio di carica magica (3 Mana). Inoltre chi acquista questa abilità ha automaticamente **Mana 1** e può avere accesso a determinate abilità.

Raccolto Privato

Costo: 60

Prerequisito: *abilità acquistabile solo alla creazione del personaggio.*

Il Personaggio è un gran lavoratore. All'inizio di ogni raduno riceverà 2 risorse a caso a rappresentare il suo raccolto. Inoltre chi acquista questa abilità ha automaticamente **Estrattore** e può avere accesso a determinate abilità.

Mulo da soma

Costo: 60

Prerequisito: *abilità acquistabile solo alla creazione del personaggio.*

Il Personaggio in possesso di questa abilità può trasportare ed utilizzare un cartellino oggetto (rosso) in più.



Talenti base: Arti

Alchimia 1

Costo: 10

Il personaggio può eseguire Formule da Alchimista di livello 1. All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio una formula di livello 1.. L'unico modo per ottenere ulteriori formule è trovarle in gioco, o scoprirlle sperimentando. Nella sezione dedicata all'Alchimia è spiegato il funzionamento preciso della creazione dei composti alchemici. (Cartellini blu, vedi Compendio). **Può maneggiare i cartellini verdi Risorsa.**

Artefice 1

Costo: 10

Il personaggio può eseguire progetti da Artefice di livello 1. All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio un Foglio di Progetto per un Brevetto di Livello 1. L'unico modo per ottenere ulteriori progetti è trovarli in gioco. Nella sezione dedicata all'Arteficium è spiegato il funzionamento preciso della creazione degli Artifici. (Cartellini rossi, vedi Compendio).

Può maneggiare i cartellini verdi Risorsa.

Contraffare

Prerequisito: Artefice 1, Riconoscere Falsi e Contraffatti.

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di falsificare o modificare oggetti di valore, che essi siano documenti, firme, oggetti preziosi, timbri, ecc... Per fare un documento falso o un oggetto contraffatto, il giocatore dovrà giungere in carovana. E' possibile falsificare un documento in parte (ad esempio aggiungendo pezzi se questo è incompleto o vi è spazio per aggiunte), o riscrivendo il documento per intero modificando le sue parti a proprio piacimento, oppure è possibile falsificare anche solamente la firma di qualcun'altro, sarà possibile inoltre contraffare un oggetto, facendolo sembrare di un altro materiale, in toto o parzialmente (richiesta sperimentazione). Chi non ha questa abilità non è in grado di falsificare o contraffare nessun oggetto di gioco ne sarà in grado di falsificare la firma di altri. NOTA BENE: ogni oggetto di valore o documento di gioco può essere contraffatto.

Estrattore

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di raccogliere i cartellini risorsa (Cartellini verdi). Questo talento permette all'estratore di utilizzare asce, picconi e coltelli per recuperare risorse da eventuali fonti quali foreste, miniere e corpi. Questo talento non permette di usare suddette armi in combattimento. **Può maneggiare i cartellini verdi Risorsa.**

Istruzione

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di leggere, scrivere e fare semplici calcoli matematici. Chi non ha questa abilità non è in grado di leggere, scrivere, fare operazioni matematiche complesse. Comprende unicamente il valore di un pugno di cristalli bianchi e conta fino a 5.

Leggere Pergamene

Prerequisito: Istruzione

Costo: 15

Il Personaggio è in grado di sapere cosa è scritto su una Pergamena Rituale o Magica. Non è in grado di lanciare il relativo incantesimo se si tratta di una pergamena Magica.

Medicina 1

Prerequisito: Primo soccorso e Istruzione

Costo: 30 px

Utilizzando il talento Primo Soccorso è possibile continuare il conteggio, dopo un totale di 1 minuto di cure il Personaggio dichiara "OMNIA! Curo 1 PF della locazione trattata" al Personaggio vivente o in stato di COMA su cui opera.

Se il conteggio viene interrotto, deve ricominciare da capo. Puoi inoltre dichiarare "OMNIA: rivelami se hai cartellini malattia."

Primo Soccorso

Costo: 10

Il Personaggio può dichiarare dopo 10 secondi di tocco continuato la chiamata STABILIZZATO! su un personaggio in stato di Coma. Se il contatto fisico viene meno, il personaggio in stato di Coma ricomincia a contare il tempo di Coma da dove era stato interrotto. **Può maneggiare i cartellini verdi Risorsa.**

Riconoscere Falsi e Contraffatti

Prerequisito: Istruzione

Costo: 30



Il Personaggio è in grado di riconoscere documenti, firme e merci false o contraffatte. Quindi è in grado di capire se nei documenti ci siano parti modificate, cancellate o sostituite, se degli oggetti siano falsi (es. Un zaffiro che è in realtà un fondo di bottiglia) o se marchi e timbri non siano quelli originali (es. Un timbro con ceralacca non corrispondente a quello originale). Per riconoscere se l'oggetto o il documento siano veri o falsi, il personaggio dovrà recarsi in carovana e dichiarare l'uso di questo talento. Chi non ha questa abilità non è in grado di distinguere un originale da un falso.

Riparatore 1

Prerequisito: Artefice 1

Costo: 20

Il Personaggio, grazie alla sua abilità e ai suoi espedienti, dichiara **RIPARAZIONE!** su armature leggere o medie. Per riuscire deve lavorarci sopra 1 minuto. NON ripara scudi spaccati o armi ed oggetti spezzati.



Talenti base: Combattimento

Ambidestria

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di usare come mano principale sia la destra che la sinistra. Potrà quindi combattere con due armi, oppure impugnare un'arma e con l'altra lanciare incantesimi.

Armatura in Pelle

Costo: 20

Note: bloccato Incantesimi base

Il Personaggio è in grado di indossare semplici armature di pelle. Di questa categoria fanno parte armature di pelle o materiali molto morbidi e poco resistenti. In questa categoria rientrano anche i Gambeson. Queste armature conferiscono 1 PA.

Armatura in Cuoio

Prerequisiti: Armatura in Pelle

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di indossare armature di cuoio rigido. Di questa categoria fanno parte le armature in cuoio resistente e abbastanza rigido, le armature di cuoio borchiate e le armature ad anelli di alluminio o comunque di materiale non ferroso e leggero. Queste armature conferiscono 2 PA.

Armatura ad Anelli

Prerequisiti: Armatura in Cuoio

Costo: 40

Il Personaggio è in grado di indossare le cotte di maglia di anelli ferrosi. Queste armature conferiscono 3 PA.

Armatura di Piastre

Prerequisiti: Armatura ad Anelli

Costo: 40

Il Personaggio è in grado di indossare le corazze pesanti. Queste armature conferiscono il massimo dei punti armatura possibili: 4 PA.

Armi a due Mani

Prerequisito: Armi da Taglio/Botta a una mano

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di usare armi a due mani delle dimensioni comprese tra i 121 e i 190 cm. Dichererà TAGLIO! o BOTTA! a seconda che sia un'arma da taglio o da botta. Esempi possono essere spadoni o martelli a due mani.

Armi Corte

Costo: 5

Il Personaggio è in grado di usare piccole armi dalle dimensioni inferiori ai 50 cm. Dichererà TAGLIO! o BOTTA! a seconda che sia un'arma da taglio o da botta.

Esempi possono essere un pugnale o un piccolo martello.

Armi da Botta ad una Mano

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di usare armi contudenti impugnabili con una mano delle dimensioni comprese tra i 51 e i 120 cm. Dichererà BOTTA!

Esempi possono essere mazze o martelli.

Armi da Taglio ad una Mano

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di usare armi taglienti impugnabili con una mano delle dimensioni comprese tra i 51 e i 120 cm. Dichererà TAGLIO!

Esempi possono essere spade o asce.

Armi da Lancio

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di lanciare le armi corte (Armi inferiori ai 50 cm). L'arma da lancio deve rispettare i canoni di sicurezza e quindi non avere un'anima rigida interna.

Dichererà TAGLIO! o BOTTA! a seconda del tipo di arma utilizzata.

Esempi possono essere i pugnali da lancio oppure i sassi.



Armi in Asta

Prerequisito: Bastone

Costo: 25

Il Personaggio è in grado di usare armi inastate delle dimensioni comprese tra i 150 e i 220 cm. Dichiarerà TAGLIO! o BOTTA! a seconda che sia un'arma da taglio o da botta.

Se il calcio dell'arma passa il controllo può essere utilizzato per dare colpi contundenti. Esempi possono essere lance o alabarde.

Bastone

Costo: 15

Il Personaggio è in grado di usare bastoni in combattimento delle dimensioni comprese tra 121 e 220 cm. Dichiarerà BOTTA!

Buckler

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di imbracciare scudi delle dimensioni massime di 30x30 cm. Il buckler deve essere legato al braccio quindi consente l'uso della mano.

Si possono portare sino a due buckler, uno per braccio, solo se si possiede anche l'abilità Ambidestria.

Il buckler può parare la chiamata DISARMO!

Il buckler viene distrutto dalle chiamate SPACCA! e DISINTEGRAZIONE!

Il buckler non può parare la chiamata CROLLO!

Il buckler è in grado di parare gli incantesimi a tocco.

Colpo Perfetto

Prerequisiti: Armi da Taglio ad una Mano

Costo: 60

Il Personaggio è in grado di dichiarare DIRETTO! Con armi da taglio a una mano.

Colpo Possente

Prerequisiti: Bastone / Armi a due mani / Armi ad Asta

Costo: 80

Il Personaggio è in grado di dichiarare SPACCA! Con bastoni, armi a due mani o con armi ad asta.

Freccia Infuocata

Prerequisiti: Uso Arco

Costo: 20

Il Personaggio è grado di scagliare frecce infuocate. Potrà dichiarare FUOCO! ogni volta che ne scaglia una.

Impressionare

Prerequisiti: Armi Corte

Costo: 50

Una volta per combattimento, dopo una breve esibizione marziale di qualche secondo, il Personaggio è in grado di dichiarare MUTO! con le armi corte ad un unico bersaglio entro 5 metri.

Lampo

Prerequisiti: Armi Corte

Costo: 50

Una volta per combattimento, mostrando la lama al sole/luna per qualche secondo, il Personaggio è in grado di dichiarare BAGLIORE! con le armi corte ad un unico bersaglio entro 5 metri.

Protezione Migliorata Pelle

Prerequisito: Armatura Pelle

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di difendersi meglio ottenendo 1 PA aggiuntivo locazionale.

Protezione Migliorata Cuoio

Prerequisito: Armatura Cuoio

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di difendersi meglio ottenendo 1 PA aggiuntivo locazionale.

Protezione Migliorata Anelli

Prerequisito: Armatura D'anelli

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di difendersi meglio ottenendo 1 PA aggiuntivo locazionale.



Protezione Migliorata Piastre

Prerequisito: Armatura Piastre

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di difendersi meglio ottenendo 1 PA aggiuntivo locazionale.

Sbilanciare

Prerequisiti: Armi a due Mani / Armi ad Asta / Bastoni

Costo: 40

Il Personaggio può dichiarare CROLLO! con armi a due mani o armi ad asta.

Scarica Elettrica

Prerequisiti: Armi da Lancio

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di dichiarare FOLGORE! con le armi da lancio.

Scudo

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di imbracciare scudi delle dimensioni massime di 50x70 cm.

Lo scudo può parare la chiamata DISARMO! solo se è legato al braccio.

Lo scudo non cade se si subisce la chiamata GOFFAGGINE! solo se è legato al braccio.

Lo scudo viene distrutto dalle chiamate SPACCA! e DISINTEGRAZIONE!

Lo scudo non può parare la chiamata CROLLO!

Lo scudo è in grado di parare gli incantesimi a tocco.

Lo scudo non può mai venire usato come arma per colpire altri giocatori.

Scudo torre

Prerequisiti: Scudo

Costo: 25

Il Personaggio è in grado di imbracciare scudi di dimensione minime di 51x71 cm e massime di 80x180 cm.

Lo scudo può parare la chiamata DISARMO! solo se legato al braccio.

Lo scudo non cade se si subisce la chiamata GOFFAGGINE! solo se è legato al braccio.

Lo scudo viene distrutto dalle chiamate SPACCA! e DISINTEGRAZIONE!

Lo scudo non può parare la chiamata CROLLO!

Lo scudo è in grado di parare gli incantesimi a tocco.

Lo scudo non può mai venire usato come arma per colpire altri giocatori.

Uso Arco

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di scagliare frecce con un arco dichiarando DOPPIO! TAGLIO! L'arco deve avere una potenza massima di tiro di 30 libbre e le frecce devono avere la punta di sicurezza (grossa sfera morbida).



Talenti base: Magia

Concentrazione

Prerequisito: Incantesimi Base

Costo: 25

Il Personaggio ha imparato a confluire il suo potere magico mantenendo la concentrazione, anche quando viene colpito ma non incapacitato, riuscendo quindi a non perdere l'incantesimo. Se però subisce effetti mentali o l'arto con cui casta o il torace vanno a zero PF l'abilità non ha effetto e il mago perderà l'incantesimo.

Incantesimi Base

Prerequisiti: Mana 1

Costo: 30

Note: bloccato da Armatura di Pelle

Il Personaggio è in grado di lanciare TUTTI gli incantesimi della lista base di UNA delle quattro Scuole di magia.

Lanciare da Pergamena minore

Prerequisito: Leggere Pergamene

Costo: 35

Il Personaggio è in grado di lanciare gli incantesimi tramite l'uso di Pergamene Magiche minori. Indifferentemente dal livello di incantesimi che conosce, egli sarà in grado di usare solo Pergamene Magiche contenenti incantesimi di lista base e media. Una volta usata la Pergamena questa andrà strappata.

Mana 1

Costo: 20

Il Personaggio ottiene un nastrino mana aggiuntivo per lanciare gli incantesimi.

Mana 2

Prerequisiti: Mana 1

Costo: 20

Il Personaggio ottiene un nastrino mana aggiuntivo per lanciare gli incantesimi.

Mana 3

Prerequisiti: Mana 2

Costo: 30

Il Personaggio ottiene un nastrino mana aggiuntivo per lanciare gli incantesimi.

Ricarica Magica

Costo: 30

Il Personaggio può ricaricare 1 mana dopo 30 secondi di meditazione, mentre il personaggio si trova nello stato di meditazione non può essere distratto, pena la perdita del mana e di dover ricominciare la meditazione.

Mentre il personaggio si trova nello stato di meditazione deve ripetere ricarica 1, ricarica 2, ricarica 3... e così via fino ad arrivare a Ricarica 30, nel frattempo può solo camminare lentamente.



Talenti base: Sopravvivenza

Borsa delle Meraviglie

Prerequisiti: Furto, Contrabbando

Costo: 80

Il Personaggio dichiara IMMUNE! a FURTO!.

Conoscenza

Costo: 20

Il Personaggio è un buon frequentatore di taverne e saprà quasi sempre le ultime notizie e pettigolezzi. All'inizio di ogni live riceverà notizie particolari sul luogo o i frequentatori del raduno.

Contrabbando

Prerequisito: Istruzione

Costo: 30

Il Personaggio sa da quali loschi individui andare per comprare oggetti a basso costo. Prima dell'inizio del live, il personaggio avrà un piccolo prequel dove poter mercanteggiare al mercato nero. **Il personaggio può maneggiare i cartellini risorsa.**

Forza di Volontà

Costo: 40

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla chiamata FASCINO!

Furto

Prerequisiti: Perquisizione Veloce

Costo: 50

Il Personaggio è un laduncolo alle prime armi. Sarà in grado di svuotare dal peso della sola valuta ogni borsello. All'inizio del raduno, al ladro verranno consegnati 5 cartellini "Furto" per tutta la durata del live. Ogni furto da lui tentato richiederà l'applicazione di uno di questi cartellini. Il tentativo di furto viene considerato dal momento in cui egli attacca o inserisce il bollino sulla scarsella. Una volta esauriti il ladro non potrà più tentare altri furti per quel giorno.

Nel caso il PG si accorga del tentato furto la rapina va considerata fallita e il bollino invalidato.

Scassinare Serrature

Costo: 25

Il personaggio è in grado di scassinare serrature non magiche. Potrà scassinarle utilizzando degli oggetti specifici. Al primo evento gli verrà consegnato un cartellino "attrezzo" casuale. Per scassinare una serratura il personaggio deve simulare per almeno 30 secondi l'azione.

Istinto di sopravvivenza

Costo: 25

Il Personaggio, grazie al suo istinto, è in grado di effettuare un'ultima breve azione prima di andare in stato di coma. Questa azione può essere ad esempio un ultimo colpo ad un avversario, un urlo, bere una pozione.

Fondamentale è che questa azione sia breve (massimo 5 secondi per portarla a termine).

Nascondersi

Costo: 50

Il Personaggio è in grado di nascondersi. Per riuscirci dovrà stare dietro ad un riparo coerente per almeno 3 secondi. Eventuali personaggi che lo vedono nascondersi, non lo considerano nello stato di Nascosto. In questo stato il personaggio deve restare immobile e zitto, qualunque azione lo porterà allo scoperto. Può subire danni solamente da coloro che lo possono vedere.

Per indicare lo stato di nascosto bisogna tenere alto il dito indice.

Perquisizione veloce

Costo: 30

Il Personaggio impiega 30 secondi a perquisire un corpo anziché il solito minuto.

Prestanza Fisica 1

Costo: 30

Il Personaggio è riuscito a temprare il suo fisico guadagnando 1 PF addizionale in ogni locazione.



Talenti base: Sacerdozio

Invocazione

Costo: 30

Il Personaggio può invocare per 30 secondi il favore di una divinità per ottenere o concedere bonus divini a seconda dell'invocazione effettuata. L'invocazione deve essere specifica e ad ogni divinità corrispondono specifiche chiamate (Vedi orazioni da Invocazione). All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio un prontuario con 3 invocazioni relative alla sua divinità prediletta. L'unico modo per ottenere ulteriori orazioni è trovarle in gioco, o comporle (vedi Magister).

Cerimoniale

Prerequisiti: Invocazione

Costo: 40

Il Personaggio svolge un ceremoniale simbolico della durata di 1 minuto rivolgendosi ad una divinità specifica per ottenere o concedere bonus divini a seconda del ceremoniale effettuato. Il ceremoniale deve essere specifico e ad ogni divinità corrispondono specifiche chiamate (Vedi orazioni da Cerimoniale). All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio un prontuario con 2 ceremoniali relativi alla sua divinità prediletta.

L'unico modo per ottenere ulteriori orazioni è trovarle in gioco, o comporle (vedi Magister).

Quintus

Prerequisiti: Cerimoniale

Costo: 30

Il Personaggio può officiare un ceremoniale simbolico per 1 minuto, rivolgendosi a tutte le divinità. I bonus divini così acquisiti corrispondono a specifiche chiamate (vedi Orazione Quintus). All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio un Quintus. L'unico modo per ottenere ulteriori orazioni è trovarle in gioco, o comporle (vedi Magister).

Magister

Prerequisiti: Quintus

Costo: 40

Il Personaggio può studiare invocazioni e ceremoniali personali e nuovi in testo ed effetto (può effettuare ricerche da sottoporre allo staff per l'approvazione).

Apprendista Ritualista

Prerequisiti: Leggere Pergamene

Costo: 30

Si è a conoscenza dell'arte rituale, si è in grado di leggerne gli scritti, officiare rituali minori e partecipare ad ogni tipo di celebrazione magica apportando un contributo positivo. **Il personaggio può maneggiare i cartellini risorsa.**

Ritualista Archivista

Prerequisiti: Apprendista Ritualista

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di ricercare nuovi rituali, anche estremamente complessi e lunghi, ma deve impiegare risorse e tempo per completarne la definizione (può effettuare ricerche da sottoporre allo staff per l'approvazione). All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al personaggio un rituale concordato con il giocatore.



Lista degli Incantesimi Base

Costo: zero, è necessario avere almeno 1 mana a disposizione ma questo non viene speso per il lancio

Requisiti: Incantesimi Base

Scuola Elementalista

Formula base: *Invoco la Forza Elementale...*

Cauterizzare

Incantesimo Base della Via del Fuoco

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Tocco

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi o un altro bersaglio, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco la Forza Elementale [effetto]*

Effetto: [tocco] Guarigione! Agonia!

Durata prevista dell'effetto: 10 secondi

Pirodardo

Incantesimo Base della Via del Fuoco

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Dardo

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e indicando un bersaglio (o esplicitando verbalmente il destinatario in situazioni concitate), è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco la Forza Elementale [effetto]*

Effetto: Dardo! Fuoco!

Durata prevista dell'effetto: Instantaneo

Instabilità

Incantesimo Base della Via del Terra

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Tocco

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi o un altro bersaglio, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco la Forza Elementale [effetto]*

Effetto: Crollo!

Durata prevista dell'effetto: 10 secondi

Scudo d'aria

Incantesimo Base della Via dell'Aria

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Personale

Questo Incantesimo termina allo scadere della sua durata. Non ricaricare volontariamente il Mana utilizzato per il lancio ne prolunga la scadenza ad oltranza. Se l'Incantesimo ha terminato i suoi effetti va rilanciato.

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco la Forza Elementale [effetto]*

Effetto: [sè] Omnia! "Guscio" 5 minuti (dichiara Immune! alla prima chiamata mono-danno che ricevi: Botta!, Taglio!, Acido!, Folgore!, Fuoco!, Gelo!, Diretto!, Veleno!)

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti

Stalattite

Incantesimo Base della Via dell'Acqua

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Dardo

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e indicando un bersaglio (o esplicitando verbalmente il destinatario in situazioni concitate), è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco la Forza Elementale [effetto]*

Effetto: Dardo! Gelo!

Durata prevista dell'effetto: Instantaneo



Scuola dell'Esistenza

Formula base: *Invoco il Sommo Principio...*

Crescita muscolare

Incantesimo **Base** della Via del **Crescita**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Personale

Questo Incantesimo termina allo scadere della sua durata. Non ricaricare volontariamente il Mana utilizzato per il lancio ne prolunga la scadenza ad oltranza. Se l'Incantesimo ha terminato i suoi effetti va rilanciato. **I danni subiti durante l'utilizzo di questo incantesimo intaccano prima i PF massimali e poi i PF temporanei.**

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco l'Essenza Primordiale [effetto]*

Effetto: [sè] Omnia! +3 Punti Ferita 5 minuti

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti

Cuor di leone

Incantesimo **Base** della Via del **Istinto**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Tocco

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi o un altro bersaglio, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco l'Essenza Primordiale [effetto]*

Effetto: [tocco] Immune! a Terrore! 5 minuti

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti

Esaltazione emozionale

Incantesimo **Base** della Via del **Istinto**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Dardo

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e indicando un bersaglio (o esplicitando verbalmente il destinatario in situazioni concitate), è possibile lanciare l'incantesimo. **Mai più di due volte per combattimento su un singolo bersaglio.**

Formula: *Invoco l'Essenza Primordiale [effetto]*

Effetto: Dardo! Confusione!

Durata prevista dell'effetto: 10 secondi

Esoscheletro osseo

Incantesimo **Base** della Via del **Aberrazioni**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Personale

Questo Incantesimo termina allo scadere della sua durata. Non ricaricare volontariamente il Mana utilizzato per il lancio ne prolunga la scadenza ad oltranza. Se l'Incantesimo ha terminato i suoi effetti va rilanciato.

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco l'Essenza Primordiale [effetto]*

Effetto: [sè] Omnia! +3 Punti Armatura 5 minuti

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti

Bacio della vita

Incantesimo **Base** della Via del **Nascita**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Tocco

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi o un altro bersaglio, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco l'Essenza Primordiale [effetto]*

Effetto: [tocco] Guarigione! Confusione!

Durata prevista dell'effetto: 10 secondi



Scuola dell'Essenza

Formula base: *Invoco l'Essenza Primordiale...*

Mens sana

Incantesimo **Base** della Via del **Mente**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Tocco

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi o un altro bersaglio, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco il Sommo Principio [effetto]*

Effetto: [tocco] Immune! a Confusione! 5 minuti

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti

Insensibilità

Incantesimo **Base** della Via del **Mente**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Tocco

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi o un altro bersaglio, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco il Sommo Principio [effetto]*

Effetto: [tocco] Immune! a Agonia! 5 minuti

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti

Visione terrificante

Incantesimo **Base** della Via del **Morte**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Dardo

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e indicando un bersaglio (o esplicitando verbalmente il destinatario in situazioni concitate), è possibile lanciare l'incantesimo. **Mai più di due volte per combattimento su un singolo bersaglio.**

Formula: *Invoco il Sommo Principio [effetto]*

Effetto: Dardo! Terrore!

Durata prevista dell'effetto: 10 secondi

Spirito arrendevole

Incantesimo **Base** della Via del **Animo**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Dardo

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e indicando un bersaglio (o esplicitando verbalmente il destinatario in situazioni concitate), è possibile lanciare l'incantesimo. **Mai più di due volte per combattimento su un singolo bersaglio.**

Formula: *Invoco il Sommo Principio [effetto]*

Effetto: Dardo! Goffaggine!

Durata prevista dell'effetto: Istantaneo

Tocco lenitivo

Incantesimo **Base** della Via del **Vita**

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Tocco

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi o un altro bersaglio, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco il Sommo Principio [effetto]*

Effetto: [tocco] Guarigione!

Durata prevista dell'effetto: Istantaneo



Scuola della Spirale

Formula base: *Invoco l'Eterno Mutamento...*

Dejavu temporale

Incantesimo Base della Via del Tempo

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Personale

Questo Incantesimo termina allo scadere della sua durata. Non ricaricare volontariamente il Mana utilizzato per il lancio ne prolunga la scadenza ad oltranza. Se l'Incantesimo ha terminato i suoi effetti va rilanciato.

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco l'Eterno Mutamento [effetto]*

Effetto: [sè] Omnia! "Guscio" 5 minuti dichiara Immune! alla prima chiamata mono-danno che ricevi: Botta!, Taglio!, Acidol!, Folgore!, Fuoco!, Gelol!, Diretto!, Veleno!

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti

Punto cieco

Incantesimo Base della Via del Spazio

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Personale

Questo Incantesimo termina allo scadere della sua durata. Non ricaricare volontariamente il Mana utilizzato per il lancio ne prolunga la scadenza ad oltranza. Se l'Incantesimo ha terminato i suoi effetti va rilanciato.

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco l'Eterno Mutamento [effetto]*

Effetto: [sè] Omnia! sono Nascosto 5 minuti

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti

Spazio stabilizzato

Incantesimo Base della Via del Spazio

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Tocco

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi o un altro bersaglio, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco l'Eterno Mutamento [effetto]*

Effetto: [tocco] Immune! a Crollo! 5 minuti

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti

Torsione lancinante

Incantesimo Base della Via del Materia

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Dardo

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e indicando un bersaglio (o esplicitando verbalmente il destinatario in situazioni concitate), è possibile lanciare l'incantesimo. **Mai più di due volte per combattimento su un singolo bersaglio.**

Formula: *Invoco l'Eterno Mutamento [effetto]*

Effetto: Dardo! Agonia!

Durata prevista dell'effetto: 10 secondi

Rafforzamento naturale

Incantesimo Base della Via del Natura

Requisiti: 1 Mana liberi, Talento Incantesimi Base.

Portata: Personale

Questo Incantesimo termina allo scadere della sua durata. Non ricaricare volontariamente il Mana utilizzato per il lancio ne prolunga la scadenza ad oltranza. Se l'Incantesimo ha terminato i suoi effetti va rilanciato.

Istruzioni: Eseguendo un gesto significativo, recitando la formula e toccando se stessi, è possibile lanciare l'incantesimo.

Formula: *Invoco l'Eterno Mutamento [effetto]*

Effetto: [sè] Omnia! +3 Punti Armatura 5 minuti

Durata prevista dell'effetto: 5 minuti



Ringraziamenti

Arrivati alla fine del regolamento, ci pare giusto e doveroso riservare un piccolo spazio anche per i ringraziamenti.

Innanzitutto grazie a te lettore che hai deciso di leggere tutto il regolamento dall'inizio alla fine.

Un grazie anche a tutto lo staff fantasy che ha creato tale regolamento.

Infine un ringraziamento sentito anche per i giocatori che ci supportano, per quelli che hanno partecipato all'episodio pilota rispondendo con feedback, consigli e commenti costruttivi.

