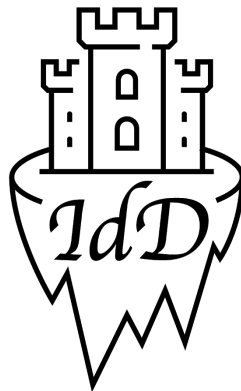


L'isola dei dannati

Regolamento



Introduzione	4
Cosa sono i Giochi di Ruolo	5
Lo Scopo del Gioco	5
Giocatori & Personaggi	5
Lo Staff	5
Metagioco e Fairplay	6
Come si svolgono i raduni	6
Il Buonsenso	7
Controllo di Armi e Armature	7
Regole di Sicurezza	7
Rispetto Ambientale	8
Il Combattimento	9
Come si combatte: regole di buona condotta	9
Locazioni, Punti Ferita, Punti Armatura e Potenzamenti	9
Locazioni e Punti Ferita (PF)	9
Punti Armatura (PA)	10
Potenzamenti magici, divini, di oggetti ed alchemici	10
Morte e trapasso di un Personaggio	11
La morte del personaggio	11
Cosa fare quando un personaggio muore	11
Il rito di trapasso	11
L'assassinio	12
Le Chiamate	13
Cosa sono, come funzionano	13
Sommare/Ignorare le chiamate	13
Chiamate effettuate da tutti	14
Chiamate speciali e modificatori	19
Chiamate effettuate solo dallo Staff	20
Gli Oggetti In Gioco	21
Il cristallo	21
Gli oggetti lavorati (cartellini rossi)	21
Le risorse (cartellini verdi)	21
Le pozioni ed i veleni (cartellini blu)	22
Le serrature, le trappole, i passaggi segreti	22
Le serrature	22
Le trappole	22
I passaggi segreti	23
Perquisizione, Furto e Occultamento	24
Perquisizione	24
Furto	24
L'Occultamento	24
Il Personaggio	25
La creazione del Personaggio	25
L'avanzamento del Personaggio	26
L'Apprendimento dei Talenti	26
Le razze giocabili	27
Elfi	27



Geni	27
Gnomi	27
Macdit	28
Mezz'uomini	28
Nani	28
Niall	29
Orchi Verdi	29
Umani	29
Uomini Bestia	29
La Magia	30
L'ordine sacerdotale ed i Rituali	30
Le Orazioni	30
Il Ritualista	30
La magia Arcana	31
Il lancio degli incantesimi	31
Gittata e durata degli incantesimi	31
Il Mana, l'energia magica	32
Le Formule	33
Artigianato magico	33
Le Rune	33
Le Pergamene	34
I Talenti	35
Talenti acquisibili SOLO alla creazione	35
Talenti base: Arti	35
Talenti base: Combattimento	37
Talenti base: Magia	40
Talenti base: Sopravvivenza	41
Talenti base: Sacerdozio	42
Lista degli Incantesimi Base	44
Scuola Elementalista	44
Scuola dell'Esistenza	45
Scuola dell'Essenza	46
Scuola della Spirale	47
Ringraziamenti	48



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 svagarti 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 sembrarti 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!

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!**

Giocatori & Personaggi

Tra Giocatore e Personaggio c'è un'abissale 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 quest secondarie, 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 (segnale dell'essere Fuori Gioco) o spettatori non giocatori 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.

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'imbroglione, sia per chi verrà scoperto a barare, perché vi scopriremo e, a quel punto, sarà antipatico anche per noi perché ci troveremo 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 concessi 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 vetrosi 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 imbavagliare 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 1 colpo al secondo.**

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 Potenzamenti

Locazioni e Punti Ferita (PF)

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

- tronco (di cui fa parte anche la testa, quest'ultima non colpibile)
- braccio destro
- braccio sinistro
- gamba destra
- gamba sinistra

Ogni giocatore, di base, parte con 1 PF per ogni locazione. Ogni volta che una locazione riceve un colpo con chiamata offensiva, il giocatore dovrà sottrarre un punto ai suoi PF. 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”, entrando così di fatto nel 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 conterà il danno.

Punti Armatura (PA)

I Punti Armatura (PA) sono punti di protezione aggiuntivi ai PF, che variano a seconda del tipo di armatura indossata o dalla somma di esse.

Le armature sono così classificate:

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.

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 borchiato e le armature ad anelli di alluminio o comunque di materiale non ferroso e leggero. Queste armature conferiscono 2 PA.

Armatura ad Anelli: sono le cosiddette cotte di maglia. Perché vengano considerate tali, gli anelli devono essere di ferro. Queste armature conferiscono 3 PA.

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.

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).

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.** Perché 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. 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.

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.**

Potenziamanti 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 annulla e sovrascrive i precedenti (questo non rimuove eventuali status ed effetti negativi). Fanno eccezione le pozioni alchemiche (cartellini Blu), gli oggetti (cartellini Rossi) e le aree speciali (cartellini 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 abbandonare in terra gli oggetti e i cristalli di gioco non trafugati e, tenendo il pugno alzato bene in vista in segno di FG, recarsi il prima possibile in zona master dove consegnerà il suo cartellino personaggio spiegando i dettagli della sua morte.

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 ripartirete proprio da zero, al personaggio nuovo verranno assegnati anzitutto i Punti Esperienza (PX) del live appena trascorso che, naturalmente, non potranno essere caricati sul personaggio morto, in più verrà dato un piccolo bonus rispetto alla maturità del precedente PG.

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 sparisce dopo solo 1 minuto.**

“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. Dopodiché, 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 arrabbiature 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.

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 (proiezione), 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**. 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 accasperà 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 folgore.

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 locazione 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.

TERRORE!

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 parlare 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.



LENIRE!

effetto difensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: La locazione bersaglio recupera 1 punto ferita (PF).

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).

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 conscio 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 personaggio riceve 1 danno di tipo velenoso, tuttavia questo tipo di danno non è cumulativo, quindi dichiarerà IMMUNE! a VELENO! ai successivi colpi. Il personaggio che subisce questa chiamata diventa IMMUNE! a LENIRE! e GUARIGIONE!, ma può essere STABILIZZATO!.



BRUCIAMANA!

effetto offensivo arcano

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 incantesimi Personali terminano e devono essere rilanciati.

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.

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 (supera 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 procurare 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 procurare 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.

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.



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 nè 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 sopraggiungere dello stato di morte torna in piedi a pieni punti ferita e subisce RIMUOVI! VELENO!. La chiamata non ristabilisce PA nè apporta modifiche al massimale dei PF.

DISINTEGRAZIONE!

effetto offensivo arcano

durata: istantaneo

descrizione: Il 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 modificatori

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, dopodiché 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 colpito 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.

UOMO A TERRA!

Tutti i personaggi si devono immediatamente fermare perché un giocatore è ferito o ha VERAMENTE bisogno di aiuto. Se non c'è un master nelle vicinanze bisogna avvertirne uno il prima possibile.

VISTO!

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

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 ronzio 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.

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, dovrà essere strappato, nel caso di cartellini verdi o blu, o considerati “rotti”, nel caso di cartellini rossi. La data è decisa in modo arbitrario dallo staff anche per gli oggetti lavorati creati in gioco e scritta sul cartellino.

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

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 lavorati (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 portare con sé più cartellini rossi di quanto consentito a causa dell'eccessivo peso o potere accumulato che risulta impossibile da sostenere.

Le risorse (cartellini verdi)

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

Ogni personaggio è in grado di riconoscere se una risorsa può avere particolari proprietà rispetto alle altre (presenza del cartellino verde), tuttavia solo i più esperti sanno come raccoglierle (serve il talento “Estrattore”). **Provare ad estrarre/raccogliere e maneggiare materiali senza sapere come farlo causa la distruzione della risorsa (il cartellino va strappato).**

Il numero di cartellini verdi trasportabili è illimitato.



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, bere e far 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.

Le serrature, le trappole, i passaggi segreti

Le serrature

Le **serrature** sono una tipologia di Arteficio che pochissimi Artificieri 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 Artificieri 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 Arteficio che non molti Artificieri 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 interagirvi (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 portarsele 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 e Occultamento

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 maltolto 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.

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).

L'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.



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 tutti 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.

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 (vedi Regolamento per le specifiche).

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 400 anni. Molti Elfi hanno altresì preferito una vita meno tranquilla, arruolandosi come sentinelle o guardie cittadine grazie alla loro vista acuta che gli permette di vedere ben oltre il normale.

Abilità razziale: Nel momento in cui prende la mira con arco e armi da lancio può emulare il talento Vista Migliorata, 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. 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: Sete di sangue (Bevendo il sangue di una creatura vivente inerme o consenziente, ogni 10 secondi dichiara Diretto! al bersaglio morso e dichiara Omnia! recupero 1 PF), 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 ed il loro corpo è coperto di tatuaggi che raccontano le loro gesta e il loro valore. 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: Folta 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 Verdi

Onorevoli guerrieri e abili artigiani, gli Orchi Verdi 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.

Molto corpulenti e con un'ottima resistenza. 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, Felinidi...

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.

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.



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), nè 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 cerimoniali 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.

Queste si dividono, per divinità lodata e durata, in:

- **Invocazioni:** monoteiste da 30 secondi
- **Cerimoniali:** monoteisti da 1 minuto
- **Quintus:** rivolte a tutti gli dei da 1 minuto
- **Omelle 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 cerimonie 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.

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 che danno esplicite capacità al portatore.

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 lanciarli 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, 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 trasferibile e deve essere ricaricata utilizzando Talenti, bevendo pozioni o riposandosi.

Non si può incamerare un quantitativo illimitato di energia né collaborare mettendo in comunione l'energia di più giocatori e/o oggetti magici (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 nastrino blu (mana-band) che viene fornito ai giocatori con il relativo talento. Il lancio quindi prevede che si tolga un nastrino 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 **1 Mana** si lanciano Incantesimi **Base**

Usando **2 Mana** si lanciano Incantesimi **Medi**

Usando **3 Mana** si lanciano Incantesimi **Avanzati**

Usando **4 Mana, -1 PF massimo** si lanciano Incantesimi **Finali**

Usando **5 Mana** ??? (giocatevela)

Gli **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 possiede un unico PF, una volta lanciato un incantesimo finale va in stato di coma stabilizzato fino all'alba successiva.

Dopo la fine di ogni combattimento e dopo 10 minuti (quindi 15 minuti dall'ultimo colpo udito), tutto il Mana si ricarica automaticamente. Esistono talenti che permettono una ricarica del Mana più rapida.



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	<i>Invoco la Forza Elementale...</i>
Scuola dell'Essenza	<i>Invoco l'Essenza Primordiale...</i>
Scuola dell'Esistenza	<i>Invoco il Sommo Principio...</i>
Scuola della Spirale	<i>Invoco l'Eterno Mutamento...</i>

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

Scuola Elementalista	<i>Evoco la Forza Elementale del [nome della via scelta]...</i>
Scuola dell'Essenza	<i>Evoco l'Essenza Primordiale del [nome della via scelta]...</i>
Scuola dell'Esistenza	<i>Evoco il Sommo Principio del [nome della via scelta]...</i>
Scuola della Spirale	<i>Evoco l'Eterno Mutamento del [nome della via scelta]...</i>

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.

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

- I **maghingegni** sono oggetti relativamente comuni, possono essere utilizzati da chiunque ne entri in possesso e vi applichi il suo nome in incisione, ovviamente questo procedimento ne lega il funzionamento al possessore in maniera esclusiva, ma al suo proprietario non occorrono requisiti specifici per poterne imbrigliare il potere. Alla morte del suo possessore il nome inciso svanisce magicamente e può essere reclamato da una nuova anima.
- 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 suo creatore.
- Le **reliquie** sono gli oggetti mistici più potenti in assoluto, dispongono di un potere divino, sono strumenti arcaici o generati da forze immortali e possono essere maneggiati solo ed esclusivamente da un sacerdote devoto. Sono oggetti unici di altissimo valore.
- Oggetti **runici**, sono oggetti artigianali migliorati con l'applicazione di rune: pietre magiche particolarmente versatili con requisiti e capacità tra le più varie.

Le Rune

Il modo più semplice per creare un oggetto con capacità sovranaturali 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 il risultato ottenuto, 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 è un'arte estremamente utile. Infatti le Rune possono essere applicate ad un'armatura, un'arma, un ciandolo, una veste, possono essere inghiottite oppure affisse ad una porta o poste come sigillo ad uno scrigno.



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 prodigio.

A meno che non le si voglia inghiottire singolarmente per un effetto "consumabile", cosa che sconsigliamo per le rune elementali, ma che per un runista è possibile fare con le rune di guarigione, 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 conoscerla, per conoscerla bisogna possederne un frammento nella propria anima (cartellino runa bianco associato al cartellino giocatore) e ciò può avvenire solo se un maestro delle rune ne condivide l'essenza tramite un faticoso insegnamento o se si scopre un glifo in una zona di potere inesplorata. Proprio per il costo di insegnamento di queste parole, visto che equivale a condividere un frammento di anima, durante l'apprendimento dei vari gradi da Forgiarune vengono insegnati pochi glifi. Una parte essenziale della vita dello studioso di Rune 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 riesce ad impararne una nuova estraendola.

La **creazione** di una runa magica (cartellino runa rosso) abbassa temporaneamente i Punti Ferita massimi di un personaggio di 1 punto. Questa limitazione magica, dovuta alla stanchezza del mago per un tale sforzo, viene recuperata interamente solo dopo una notte di riposo. Il costo totale per la **applicazione** 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 scriverla.

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**, ossia il disegno sul suolo di simbologie esoteriche, che modifica o amplifica il potere direzionato su di esso alla sua area. Sono 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 due tipi di pergamene: quelle contenenti i **Rituali** e quelle **Magiche**.

Le prime sono necessarie per scrivervi o legervi un Rituale, le seconde per incamerare gli incantesimi.

Un mago con i talenti necessari può creare Pergamene Magiche 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 solo dopo una notte di riposo. Quindi quando si lancia una Pergamena Magica non se ne paga il costo, ma si subiscono gli effetti del lancio (per gli incantesimi finali si abbassa il proprio massimale di PF).



I Talenti

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 scoprirle 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'Arteficio 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'estrattore 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 pg in stato di Coma ricomincia a contare il tempo di Coma da dove lo aveva 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 riuscirci deve lavorarci sopra 1 minuto. NON ripara scudi spaccati o armi ed oggetti spezzati. **Può maneggiare i cartellini verdi Risorsa.**

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 borchiato 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. Dichiarerà 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. Dichiarerà 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 contundenti impugnabili con una mano delle dimensioni comprese tra i 51 e i 120 cm. Dichiarerà 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. Dichiarerà 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.

Dichiarerà 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: Armi a due mani / Armi ad Asta

Costo: 80

Il Personaggio è in grado di dichiarare SPACCA! Con 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

Costo: 40

Il Personaggio dichiara 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 Incantesimi da Pergamena Magica 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: 30

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

Mana 3

Prerequisiti: Mana 2

Costo: 40

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

Ricarica Magica

Costo: 40

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 pettegolezzi. 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, quando il giocatore si recherà in segreteria, potrà comprare a prezzi vantaggiosi alcuni oggetti messi a disposizione.

È compito del giocatore ricordarsi di svolgere questa prassi nell'orario di segreteria. **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 ladruncolo 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 scassarle 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 dietro ad un riparo. Per riuscirci non dovrà essere osservato per i 3 secondi antecedenti. 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 aggiuntiva 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 cerimoniale simbolico della durata di 1 minuto rivolgendosi ad una divinità specifica per ottenere o concedere bonus divini a seconda del cerimoniale effettuato. Il cerimoniale 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 cerimoniali 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 cerimoniale 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 cerimoniali 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: 1 Mana

Requisiti: Incantesimi Base

Scuola Elementalista

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

CAUTERIZZARE

scuola: Elemento - Fuoco

formula: Lenire! Agonia!

gittata: tocco

durata: istantanea

Il mago rende incandescente il proprio palmo per cicatrizzare alla buona una ferita di guerra.

Toccando se stessi o un personaggio è possibile infliggere Lenire! Per tutta la durata della cura il personaggio subisce Agonia!

PIRODARDO

scuola: Elemento - Fuoco

formula: Fuoco! (danno elementale)

gittata: dardo

durata: istantanea

Un raggio di fuoco e cenere scaturito dalla mano dell'incantatore si dirige con precisione verso il petto dell'avversario. Puntando un dito contro un personaggio entro 10 metri è possibile infliggere l'effetto Fuoco! (danno elementale).

STALATTITE

scuola: Elemento - Acqua

formula: Gelo! (danno elementale)

gittata: dardo

durata: istantanea

Un proiettile di ghiaccio parte dalla mano del mago e si dirige contro il bersaglio colpendolo direttamente al tronco. Puntando un dito contro un personaggio entro 10 metri è possibile infliggere l'effetto Gelo! (danno elementale).

SCUDO D'ARIA

scuola: Elemento - Vento

formula: Guscio

gittata: personale

durata: 5 min o fine combat

Il mago evoca uno scudo d'aria vorticante a difesa del suo corpo. Toccandosi il petto per 10 secondi è possibile imporsi lo status Guscio per 5 min. Il personaggio deve dichiarare Immune! alla prima chiamata di danno che riceve. Lo scudo si dissolve non appena il mago subisce un attacco o lancia un'altra magia personale. Fintanto che non si ricarica il Mana consumato l'effetto viene prolungato (il guscio perdura finché non viene rotto).

INSTABILITÀ

scuola: Elemento - Terra

formula: Crollo!

gittata: dardo

durata: 10 sec

Il mago crea una piccola depressione sotto i piedi del bersaglio destabilizzandolo e facendolo rovinare a terra. Puntando un dito contro un personaggio entro 10 metri è possibile infliggere l'effetto Crollo!



Scuola dell'Esistenza

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

CRESCITA MUSCOLARE

scuola: Esistenza - Crescita

formula: 3 Punti Ferita

gittata: personale

durata: 5 min o fine combat

Uno strato di muscoli e pelle più spessa proteggono il mago attraverso una attenta mutazione della sua sostanza. Tocandosi il petto per 10 secondi è possibile elevare a 3 i Punti Ferita totali per 5 min. Fintanto che non si ricarica il Mana consumato l'effetto viene prolungato (i PF massimi rimangono 3).

BACIO DELLA VITA

scuola: Esistenza - Nascita

formula: Lenire! Lenire!

gittata: tocco

durata: istantanea

La forza emotiva del mago si concentra in un incanto guaritivo. Toccando se stessi o un personaggio per 10 secondi è possibile applicare l'effetto Lenire! due volte.

CUOR DI LEONE

scuola: Esistenza - Istinto

formula: Immune! a Terrore!

gittata: tocco

durata: 5 min o fine combat

Il coraggio di un leone si impadronisce del mago che non scappa più di fronte agli orrori che gli si parano davanti. Toccando se stessi o un personaggio per 10 secondi è possibile applicare lo status Immune! a Terrore! per 5 min.

ESALTAZIONE EMOZIONALE

scuola: Esistenza - Istinto

formula: Confusione!

gittata: tocco

durata: 10 sec

Il mago influenza la mente di chi sfiora, facendo leva sulle sue emozioni per provocargli uno stato di agitazione e smarrimento. Toccando se stessi o un personaggio è possibile applicare lo status Confusione! per 10 sec.

ESOSCHELETRO OSSEO

scuola: Esistenza - Aberrazioni

formula: 3 Punti Armatura

gittata: personale

durata: 5 min o fine combat

L'incantatore spinge il proprio corpo a mutare perchè uno scheletro osseo aggiuntivo lo difenda come la corazza di un insetto. Tocandosi il petto per 10 secondi è possibile aumentare a 3 i Punti Armatura totali per 5 min. Fintanto che non si ricarica il Mana consumato l'effetto viene prolungato (i PA massimi rimangono 3).



Scuola dell'Essenza

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

TOCCO LENITIVO

scuola: Essenza - Vita

formula: Lenire! Lenire!

gittata: tocco

durata: istantanea

Una luce bianca e calda fuoriesce dai polpastrelli del mago, che cura con abilità le ferite che tocca. Toccando se stessi o un personaggio per 10 secondi è possibile applicare l'effetto Lenire! due volte.

VISIONE TERRIFICANTE

scuola: Essenza - Morte

formula: Terrore!

gittata: dardo

durata: 10 sec

Il mago induce la creatura bersaglio ad aver un improvviso attacco di panico. Puntando un dito contro un personaggio entro 10 metri è possibile infliggere lo status Terrore! per 10 sec.

MENS SANA

scuola: Essenza - Mente

formula: Immune! a Confusione!

gittata: tocco

durata: 5 min o fine combat

Una forte sensazione di sicurezza pervade la mente e rende impossibile perdere la concentrazione sul campo. Toccando se stessi o un personaggio per 10 secondi è possibile applicare lo status Immune! a Confusione! per 5 min.

INSENSIBILITÀ

scuola: Essenza - Mente

formula: Immune! a Agonia!

gittata: tocco

durata: 5 min o fine combat

Il mistico recide i collegamenti tra sensazione ed emozione, garantendo la pace dei sensi a chi la desidera. Toccando se stessi o un personaggio per 10 secondi è possibile applicare lo status Immune! a Agonia! per 5 min.

SPIRITO ARRENDEVOLE

scuola: Essenza - Animo

formula: Goffaggine!

gittata: dardo

durata: istantanea

L'animo dell'avversario perde ogni voglia di combattere per il tempo necessario a fargli cadere di mano l'arma. Puntando un dito contro un personaggio entro 10 metri è possibile infliggere l'effetto Goffaggine!.



Scuola della Spirale

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

TORSIONE LANCINANTE

scuola: Spirale - Materia

formula: Agonia!

gittata: tocco

durata: 10 sec

La materia si frammenta per qualche istante, ferendo e distorcendo le membra di chi vi si avvicina troppo. Toccando se stessi o un personaggio è possibile applicare lo status Agonia! per 10 sec.

PUNTO CIECO

scuola: Spirale - Spazio

formula: Nascondersi

gittata: personale

durata: continuo

Piegando lo spazio e la luce quel tanto che basta per imbrogliare l'occhio, il mago è in grado di Nascondersi e mantenere questo status fintanto che rimane fermo ed in silenzio.

SPAZIO STABILIZZATO

scuola: Spirale - Spazio

formula: Immune! a Crollo!

gittata: tocco

durata: 5 min o fine combat

Gli elementi che compongono il terreno su cui si cammina diventano stabili ed immutabili, tanto da rendere impossibile che le gambe cedano per un sussulto. Toccando se stessi o un personaggio per 10 secondi è possibile applicare lo status Immune! a Crollo! per 5 min.

DEJAVU TEMPORALE

scuola: Spirale - Tempo

formula: Guscio

gittata: personale

durata: 5 min o fine combat

Il mago genera uno spazio asincrono che gli permette di schivare il primo attacco a lui diretto con un inaspettato anticipo. Tocandosi il petto per 10 secondi è possibile imporsi lo status Guscio per 5 min. Il personaggio deve dichiarare Immune! alla prima chiamata di danno che riceve. L'asincronia si dissolve non appena il mago subisce un attacco o lancia un'altra magia personale. Fintanto che non si ricarica il Mana consumato l'effetto viene prolungato (il guscio perdura finché non viene rotto).

RAFFORZAMENTO NATURALE

scuola: Spirale - Natura

formula: 1 Punto Ferita, Lenire!

gittata: personale

durata: istantanea

Il mago comprende così bene la natura che lo compone da riuscire a modificare la carne di cui è composto. Tocandosi il petto per 10 sec è possibile applicarsi l'effetto Lenire! Inoltre i Punti Ferita totali aumentano a 2 per 5 minuti. Fintanto che non si ricarica il Mana consumato l'effetto viene prolungato (i PF massimi rimangono 2).



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.

