ARCAJA DOMIJE

BASATO SUL SISTEMA di GIOCO "IN SANGUINE" di PIVA IVANO Regolamento V.6 – versione amica della stampante



Regolamento di Piva Ivano "Grifone" Disegno di Lucia Simonis "Calien

1. Introduzione

Introduzione

Benvenuto. Quello che stai leggendo è un regolamento nato per gestire le infinite situazioni che possono svilupparsi in una sessione di Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV), nello specifico ambientato nel mondo immaginario di Arcana Domine, il mondo delle due lune.

Fare gioco di ruolo vuol dire fare una sorta di teatro libero da copioni, dove tu decidi il carattere del tuo personaggio, i suoi scopi, le sue azioni. I limiti sono posti dall'immaginario sfondo geografico e sociale, che è un luogo fantastico ispirato all'anno mille del mondo reale.

Tu, insieme ad altri giocatori e insindacabili arbitri, animerai un mondo di fantasia, in cui non esiste una trama predefinita, ma solo eventi e spunti. Sarai tu a scegliere cosa fare: questa è la differenza tra il teatro e il gioco di ruolo. Che tu sia un cavaliere o un mendicante arriverà il momento in cui dovrai fare un scelta che modificherà il corso della storia. Non esisteranno scelte giuste o sbagliate, purché siano coerenti con il personaggio creato. Buono, malvagio o nessuno dei due: va tutto bene come nei personaggi di film e teatro basta finché c'è coerenza e continuità nel carattere.

Le regole servono a gestire questa immensa libertà. Ma da sole non bastano, in quanto si limitano alle "meccaniche" del gioco. È compito dei giocatori, aiutati dai Master, i registi del gioco, la gestione degli aspetti legati a teatralità e correttezza.

Non tutte le regole presenti in questo manuale saranno effettivamente utili durante il gioco, ma alcune di esse sono invece indispensabili, perciò è sempre consigliabile tenere il manuale a portata di mano per eventuali consultazioni o chiarimenti.

Buona lettura. Per ogni dubbio rimasto non esitare a chiedere ai Master e ai giocatori più esperti.

consuetudini e interpretazioni

Questo regolamento non copre tutte le situazioni possibili, concentrandosi su creazione di oggetti e azioni di combattimento e per quanto difficile è possibile ci siano interpretazioni diverse su dei punti (o vuoti di memoria da cui derivano diverse interpretazioni).

Nel caso vi venisse un dubbio su un interpretazione del regolamento sapendo che tutti sono convinti che interpretazione di quella cosa è un altra non iniziate di punto in bianco ad agire in modo diverso, ma segnalate la cosa in forum, così da non rischiare discussioni e causare astio.

Ad esempio, non è possibile far finta di seppellire un oggetto per metterlo poi fuori gioco, ma da sempre si consente di far finta di scavare per poi seppellire il cadavere di un avventuriero morto, è una bella scena e non da vantaggi, quindi nessun master ha mai pensato di vietarlo. La situazione in se non è prevista da regolamento però.

Colpo!	Danno fisico, tutte le creature fisiche possono causarlo.
Fuoco!	Danno energetico
Gelo!	Danno energetico
Acido!	Danno fisico
Folgore!	Danno energetico
Dispersione (nome della categoria)!	annulla ciò che dichiara (effetto speciale).
Hrtol	la vittima dovo annoggiaro subito il fondoschiona a

Magico!	Infligge un danno di natura magica (danno energetico). Non si può MAI dichiarare immune a questa dichiarazione.
Sonno N!	la vittima cade in uno stato comatoso dal quale potrà destarsi solo se percossa dopo il termine dell'effetto (effetto mentale). Durata MEDIA! SPECIALE
Paralisi N!	la vittima deve restare completamente immobile per la durata della chiamata (effetto energetico). Durata MEDIA!
Perforante!	infligge un danno ignorando i punti armatura e colpendo direttamente i punti ferita, non è sommabile ad altri danni (danno fisico).
Terrore N	la vittima deve fuggire da chi ha utilizzato questa chiamata alla massima velocità possibile (effetto mentale). Durata BREVE!
Fatale!	uccide in modo definitivo e istantaneo un personaggio in coma (effetto fisico ed energetico).
Disarmal	la vittima dovo for cadoro a torra la cua armi (affatta

и. Le regole del gioco

1. Regole di base e combattimento

persone e ruoli

Il mondo in cui si svolge il nostro gioco è un mondo alternativo, un anno 1000 in cui la magia esiste, in cui elementi medievali (castelli, re, cavalieri) si fondono con elementi fantastici (elfi, maghi, orchi). Tale mondo non esiste fisicamente, ma prende vita grazie alla fantasia delle persone che lo organizzano e che partecipano ad esso.

Ecco chi vi prende parte:

PG: Personaggi Giocanti (PG), sono quelli che normalmente vengono interpretati dai giocatori. Possono essere definiti i protagonisti del racconto: hanno una libertà decisionale molto ampia e danno forma al racconto rendendolo imprevedibile con le loro scelte. Tale libertà dovrebbe però essere auto limitata dal ruolo che si è deciso di interpretare (ad esempio un PG servo dovrebbe portare rispetto al padrone).

PL: Personaggi Limitati, come i nobili, sono dei PG a cui è stato imposto un limite al comportamento (ad esempio potrebbe essere obbligato a portare obbedienza verso un determinato PNG o a svolgere un dato incarico).

Png: i Personaggi Non Giocanti sono ruoli privi di evoluzione. Esistono per far vivere il mondo: possono essere più o meno potenti e rimanere in gioco per più o meno tempo, finché sono più utili alla trama.

Comparse: sono dei PNG minori, senza particolare caratterizzazione o complessità (ad esempio possono essere i seguaci del forte e valoroso capo degli orchi, di cui nessuno si degnerebbe di imparare i nomi). Sono PNG più facili da gestire, dotati di scarsa importanza e, nei combattimenti, di scarsa potenza.

Le persone, a loro volta, possono essere:

Giocatore: interpreta i PG.

Master: conosce e gestisce le trame del gioco, interpreta PNG e gestisce le comparse.

Organizzatore: colui che gestisce l'avventura, gestisce e coordina gli altri Master e può esserlo a sua volta.

Aiuto master: interpreta comparse e PNG. Può essere anche un giocatore, ma non può comparire contemporaneamente come PG e PNG/comparsa nelle stesse trame.

Comparsa a tempo pieno: interpreta solo comparse.

chiamate dei master e di soccorso

Oueste chiamate sono urlate esclusivamente dai Master:

In Gioco!: quando viene urlato il gioco inizia.

Fuori Gioco!: al contrario del precedente mette termine al gioco. Non si possono più usare armi e magie. Solo in casi eccezionali si potrà continuare a interpretare il proprio personaggio, senza però intraprendere azioni aggressive verso altri PG o PNG.

Congela: quando viene urlato ogni persona In Gioco deve rimanere ferma sul posto. Ogni azione deve essere interrotta e ognuno deve ascoltare le spiegazioni del master che lo ha urlato.

Non sono qui: anziché essere urlato viene indicato incrociando le braccia sul petto. Significa che in quel momento non si è presenti in quel

luogo e si è quindi invisibili a chi sta giocando: non può quindi interagirci. Questo simbolo va usato anche da quei giocatori a cui il personaggio è stato ucciso e che stanno andando a riconsegnarne il cartellino agli organizzatori. "Non sono qui" va dichiarato verbalmente nel caso qualcuno si avvicinasse per parlare o combattere. È assolutamente vietato ai PG utilizzare questa chiamata per spostarsi nel campo di gioco o per uscirne.

Utilizzabile da tutti, ma solo se necessario, è la chiamata di soccorso:

Uomo a terra!: questo urlo indica la presenza di un ferito (vero!) sul terreno di gioco. Questa chiamata ferma il gioco nelle vicinanze del ferito e invita i presenti a usare un il buon senso allontanandosi dall'infortunato se sprovvisti di conoscenze mediche (sempre reali) e far intervenire un master. Se è stata presa una svista il presunto infortunato dovrà rivelarlo.

L'Area di gioco

L'Area di Gioco, che può essere all'aperto, al chiuso o in entrambi, è viene limitata da punti di riferimento chiariti all'inizio della partita dallo staff.

All'interno dell'Area di Gioco possono essere presenti alcune aree in cui si viene considerati sempre FG, come le tende private dei giocatori o altre zone analoghe.

E' vietato utilizzare questo luogo per riporre o mantenere oggetti IG.

Vi sono tre situazioni in cui è concesso ai PG lasciare l'area di gioco, che verranno trattate in seguito. Esse sono la Morte, la Fuga e l'Esilio.

Le pichiarazioni

Le dichiarazioni sono parole convenzionali utilizzate per informare chiunque degli effetti che stanno avendo luogo. Abbiamo già visto dichiarazioni come In Gioco!, Uomo a Terra! e altre, ma ve ne sono ancora.

Esse danno informazione al giocatore di che tipo di effetto il suo personaggio ha subito. Non è sufficiente infatti colpire fisicamente qualcuno con un'arma per infliggergli un danno: occorre anch e pronunciare subito ad alta voce la chiamata che si è in grado di infliggere. Un colpo Colpo! è il normale danno di una comune arma, mentre un colpo Fuoco! è un danno da fiamme probabilmente dovuto ad effetti magici. Se si subisce un danno, si dovrà simulare il dolore provocato da quel tipo di ferita.

Se invece si è resistenti o immuni si dovrà dichiarare in risposta Resisto! o Immune!, per indicare che quelle dichiarazioni non stanno avendo luogo.

Le dichiarazioni sono considerate eclatanti. Chiunque IG riconosce facilmente se un combattente stia causando un danno Gelo! o se egli sia resistente al danno Colpo! anche senza interagirci direttamente. Fanno eccezione i casi in cui la chiamata è legata ad una morte, in quel caso serve pronto soccorso per accertarsi dell'avvenuta dipartita. Lo scopo delle dichiarazioni è dunque aiutare lo svolgimento degli scontri anche nell'utilizzo della magia per far capire che cosa stia avvenendo.

purata e conseguenza delle dichiarazioni

Ogni dichiarazione ha una durata. Se la durata è istantanea: l'effetto



si applica all'istante. È il caso di tutte le chiamate in cui la durata non è specificata nella lista. Altre invece hanno una durata che viene misurata con Breve, Media, Lunga e Giornaliera

Chiamata Breve N!: 5 secondi Chiamata Media N!: 50 secondi Chiamata Lunga N!: 5 minuti

Chiamata Giornaliera N!: dura tutto il giorno

Una chiamata non istantanea potenziata con Devastante non importa la durata: è automaticamente giornaliera

Effetti e modificatori

Le dichiarazioni si dividono in Effetti e Modificatori.

Gli Effetti rappresentano particolari fenomeni, come può essere il danno Fuoco! inflitto da una spada magica infuocata, mentre i Modificatori aumentano l'efficacia o il raggio degli Effetti (vedi **Tabella 1.2**)

Nel combattimento con le armi è possibile dichiarare al massimo un effetto eventualmente seguito da un modificatore o da un altro effetto (due effetti arrecano comunque un solo danno). Nel caso degli incantesimi invece è possibile causare fino a 2 effetti e 2 modificatori. Potrà quindi esistere un incantesimo che causa Dardo di Fuoco! Intenso!, ma nessuna spada potrà mai fare Colpo! Fuoco! Intenso! (vedi **Tabella 2.2**).

Artiglieria! è l'unico modificatore che non viene contato in questo caso.

La gloria e resistere agli effetti numerici

"Gloria" è un valore che rappresenta il vostro stato mentale in senso positivo, la vostra autostima e la vostra forza d'animo.

IL valore Gloria è assieme a PA e PF una delle tre statistiche numeriche del vostro personaggio, serve a determinare se un effetto caratterizzato da un numero, ha o meno effetto sul personaggio.

Alcune dichiarazioni hanno un numero N. Questo può andare da 1 a 10 e ne indica la potenza.

Per decidere se un attacco ha effetto sul vostro personaggio dovete confrontare la sua Gloria totale (di base è zero) col valore della chiamata subita. Se tale valore è *superiore* a quello della chiamata il personaggio *può dichiarare Resisto!*. Per esempio, se un personaggio subisce Terrore 2! e possiede 3 gloria dichiarerà Resisto! e non deve fuggire.

Se una chiamata viene potenziata con Intenso! Ha automaticamente potere superiore a 10.

Non si può in nessun caso avere un valore di gloria superiore a 10

Se una chiamata viene potenziata con Devastante! o Intenso! non si può dichiarare Resisto! Quale che sia il valore gloria, ma occorre possedere l'immunità specifica.

Resistere ai modificatore di proiezione

Quando potete ignorare gli effetti di un modificatore di proiezione (dardo, voce, trasmissione di potere, onda, artiglieria) dichiarate "elusione", evitando al contempo la chiamata abbinata.

Resistenze esplicite

Anziché dichiarare di continuo la vostra immunità/resistenza a ogni colpo subito potete dichiararla in modo esplicito ogni uno-due minuti di combattimento, ad esempio se siete immuni a colpo potete dichiarare "Immune a colpo!" quindi i vostri avversari verranno esplicitamente avvertiti che Colpo! non ha effetto su di voi.

Dichiarate anche se qualcuno di nuovo entra in combattimento.

Non siete obbligati a fare questo con tutte le vostre resistenza-immunità in una volta sola, e non potete usare questa regola con Elusione!

gestione degli oggetti

Gli oggetti speciali, magici, o di valore (come le gemme) sono rappresentati da cartellini che riportano le sue caratteristiche. Questo fa sì che possano essere rubati o scambiati tra i personaggi, e certificano che la natura magica o preziosa dell'oggetto, differente dagli oggetti simili comuni esistenti. In ogni caso è vietato rubare gli oggetti "fisici" ai personaggi poiché si tratta di oggetti di proprietà dei giocatori: si sottrae solo il cartellino. Si suppone che chi possiede un cartellino possa applicarne gli effetti nella maniera adeguata.

Cos'è un cartellino oggetto: un cartellino oggetto è un astrazione di un oggetto fisico, e come tale va trattato, perché tirare fuori da un sacco una spada o una foglia di thé non è la stessa cosa, per tale ragione quando si prende in mano un cartellino oggetto o lo si consegna è necessario dichiararne la forma, ad esempio "spada", "libro" e "stivali", in modo

udibile a chi è in prossimità. Così quando su un oggetto c'è scritto "va strappato a metà" dovete tirarlo fuori dalla tasca e strapparlo a metà per usarlo, o se c'è scritto "scrivi la data" dovete scrivere la data.

Quando trovate un cartellino.oggetto dovete cercare il prima possibile una controparte fisica, soprattutto se si tratta di un arma, uno scudo o un armatura, oppure metterlo in un sacco portatutto. Oggetti senza cartellino hanno un valore irrilevante ai fin del gioco, così com'è irrilevante la spesa per il cibo necessario a sopravvivere.

I cartellini possono essere lasciati in qualsiasi luogo che sia "in gioco" e raggiungibile dagli altri giocatori. Possono essere raccolti da chiunque. [ho solo aggiunto il grossetto] Tutti gli oggetti lasciati incustoditi nelle zone in gioco, anche se non sono cartellini, sono esaminabili da chiunque alla ricerca di cartellini (eccezione: vedi lucchetti e serrature)

Chiunque trovi un cartellino incustodito può prenderlo, senza tener conto delle abilità necessarie per identificarlo.

Chiunque possieda un cartellino lo identifica in automatico.

Beni di valore

MONETE: le monete sono dei piccoli dischi metallici coniati in metalli preziosi o semi-preziosi. Si dividono in pregiate e non pregiate. Le pregiate (oro e argento) hanno un valore fisso stabilito dallo stesso materiale di cui sono fatte. Le monete non pregiate invece hanno un valore diverso di regione in regione, ma generalmente è più basso (frazione della moneta d'argento). Queste ultime sono solitamente dischi di bronzo o rame. Solo chi ha Istruzione sa valutarle.

MERCI: cibo, legname, utensili e qualunque altro bene di scambio.

OGGETTI MAGICI: sono oggetti a cui è vincolata una creatura arcana. Donano poteri a chi li utilizza in modo appropriato. L'oggetto magico è qualcosa di ricercato ma raro e temuto.

OGGETTI DI VALORE: gemme, gioielli o armi di particolare raffinatezza

ERBE: erbe di vario tipo di qualche utilità.

REAGENTI ALCHEMICI: componenti alchemici o reagenti che vengono strappati direttamente dai cadaveri dei nemici o altre sostanze utili in alchimia.

perquisire

Ci sono tre tipi di perquisizione

PERQUISIZIONE STANDARD: per 2 minuti simulate la perquisizione durante questo tempo dichiarate le abilità di identificazione che possedete. Con l'abilità Saccheggiatore invece solo 30 secondi. Abilità di identificazione: occultismo, arti, istruzione, erboristeria, dissezione, alchimia, singole sfere di magia.

PERQUISIZIONE RAPIDA: dura 30 secondi, il personaggio dichiara una tipologia di oggetti come "spade a una mano di buona fattura" "pergamene" "libri" "asce di ottima fattura" oppure il personaggio perquisendo dichiara il nome specifico di un oggetto, tipo "necronomicon" "spada del lupo d'argento", se il perquisito lo possiede deve consegnarlo al perquisitore

Le abilità e i relativi tipi di oggetti per la perquisizione sono:

Libri e pergamene > Istruzione

Oggetti Magici > Occultismo

Oggetti di Valore > Arti Lussuose

Erbe e derivati vegetali > *Erboristeria*

Sezioni di Cadaveri > Dissezione o in qualche caso Alchimia

Pozioni e unguenti e reagenti alchemici > Alchimia

Oggetti di cuoio o di legno > Arte Silvana

Oggetti in metallo > Arte del Fabbro

Oggetti di una determinata sfera magica > Sfera di Magia particolare

Preparati culinari > Arte Culinaria

Le Monete e le Merci **possono essere rubate da chiunque**. In caso di indecisione fatevi aiutare dai giocatori più esperti e dai Master più vicini.

Ingombro

Nessun PG può portare più di 6 cartellini oggetto, che vanno tenuti appresso. Non contano le pergamene, le monete, e gli oggetti non dotati di cartellino. Per portarne un numero superiore occorre un sacco portatutto: gli oggetti nel sacco non potranno però essere utilizzati finché ne restano all'interno.

Con un talento tra Portatore O Alleggerire il numero di oggetti trasportabili diventa 12.

Tabella 1.2

Colpo!	Danno fisico, tutte le creature fisiche possono causarlo.	Magico!	Infligge un danno di natura magica (danno energetico). Non si può MAI dichiarare immune a questa dichiarazione.
Fuoco!	Danno energetico	Sonno N!	la vittima cade in uno stato comatoso dal quale potrà destarsi solo se percossa dopo il termine dell'effetto (effetto mentale). Durata MEDIA! SPECIALE
Gelo!	Danno energetico	Paralisi N!	la vittima deve restare completamente immobile per la durata della chiamata (effetto energetico). Durata MEDIA!
Acido!	Danno fisico	Perforante!	infligge un danno ignorando i punti armatura e colpendo direttamente i punti ferita, non è sommabile ad altri danni (danno fisico).
Folgore!	Danno energetico	Terrore N	la vittima deve fuggire da chi ha utilizzato questa chiamata alla massima velocità possibile (effetto mentale). Durata BREVE!
Dispersione (nome della categoria)!	annulla ciò che dichiara (effetto speciale).	Fatale!	uccide in modo definitivo e istantaneo un personaggio in coma (effetto fisico ed energetico).
Urto!	la vittima deve appoggiare subito il fondoschiena a terra. Gli scudi non possono parare questo effeto(effetto fisico).	Disarma!	la vittima deve far cadere a terra le sue armi (effetto fisico). Tutti gli effetti che bloccano goffaggine bloccano anche disarma
Guarigione!	guarisce una ferita locazionale o corporea (effetto energetico).	Disintegrazione N!	la vittima viene disintegrata insieme a tutto il suo equipaggiamento, il personaggio è morto istantaneamente (senza coma ovviamente) e tutti gli oggetti che trasportava, magici o meno, sono distrutti (effetto energetico, ma non funziona su esseri senza corpo fisico).
Taumaturgia!	guarisce completamente e istantaneamente da malattie comuni, ferite e veleni comuni. La chiamata cura chi ha subito Fatale! se fatta entro il normale tempo di coma, in questo caso il guarito non sarà in grado di utilizzare alcun suo talento o combatttere fino all'alba sucessiva.(effetto energetico).	Confusione N!	il personaggio non può spostarsi dal punto in cui si trova, compiere attacchi o magie, ma può difendersi (effetto mentale). Durata MEDIA!
Occultamento (Nascosto)	questa dichiarazione si esegue tenendo l'indice alzato bene in vista. Nel caso di Occultamento Intenso si dovrà alzare la mano aperta. Il dichiarante è invisibile. (effetto speciale ed energetico). Senza limite di tempo. Sotto occultamento non puoi subire effetti ad area o altre proiezioni o essere attaccato. Se vieni visto mentre ti nascondi (salvo tu non reciti formule) per chi ti ha visto nasconderti non sei occultato.	Possessione N!	chi subisce la dichiarazione viene posseduto da un'entità astrale al servizio di colui che lo dichiara. La mente del mortale posseduto viene offuscata da energie che ne cancellano e ne alterano parzialmentela memoria. La vittima deve ubbidire a qualunque ordine di colui che ha causato l'effetto, purché tale ordine non preveda la sua morte certa. Se il dominante attacca la vittima l'incanto si rompe. Il posseduto mantiene i ricordi relativi ai luoghi, alle proprie abilità, alle razze e alle culture. Perde ogni altra conoscenza, ad esempio "chi comanda", "dov'è nascosto un certo oggetto", e sui giuramenti che ha prestato. Una volta finita la possessione si ricorderà tutto ciò che è avvenuto nel frattempo (effetto mentale). Durata LUNGA
Dolore N!	chi viene colpito deve simulare atroci sofferenze per la durata della dichiarazione: deve lasciar cadere tutti gli oggetti dalle mani, non può combattere o usare incantesimi, ma può muoversi (effetto mentale). Durata BREVE!	Spacca!	Azzera i punti armatura della locazione. Se non ve ne sono o sono già a 0, azzera i punti ferita della locazione o quelli corporei. Se viene colpito uno scudo questo va mollato a terra fino alla fine delcombattimento (danno fisico).
Vincolo!	obbliga a seguire un ordine. Una volta eseguito l'effetto cessa. Se l'ordine stabilisce una durata	Goffaggine!	la vittima deve far cadere ciò che ha in mano (effetto energetico).
Elusione!	annulla il potenziamento-proiezione ricevuto e tutte le chiamate annesse (dardo, "trasmissione di potere", onda ed esplosione). Il potenziamento Voce non viene eluso.	Resisto!	annulla la chiamata appena ricevuta se non è stata potenziata con Intenso! o Devastante!
Rigenerazione!	chi la dichiara recupera istantaneamente tutti i punti ferita e armatura (o li fa recuperare al bersaglio)	Immune!	annulla la chiamata appena ricevuta in ogni caso (non utilizzabile verso Magico!, MAI).
Esorcismo N!	equivalente a Terrore N , i mortali ne sono immuni affligge solo i non-morti e i demoni (effetto energetico).	Animati insepolto!	rianima un cadavere fresco rendendolo un non-morto come previsto nell'incantesimo Nera Parodia
Sventra [Razza o Categoria]	Ferisce le creature bersaglio e, se causa l'azzeramento di una locazione vitale, uccide in modo istantaneo. Si è immuni se non si rientra nella Razza o Categoria bersaglio (danno fisico ed energetico).		

o Categoria bersaglio (danno fisico ed energetico).



Tabella 2.2

Intenso!	non si può dichiarare Resisto!	Stordisci!	può potenziare solo Colpo! o Spacca!. Il colpo causa danni stordenti che vengono recuperati istantaneamente a fine combattimento, a meno che non venga azzerati i PF di una locazione vitale (o del corpo intero): in questo caso la vittima cade svenuta per cinque minuti o finché non riceve cure, magiche o meno. Questo modificatore può essere usato da tutti.
Dardo!	colpisce al torso la persona indicata entro 10 metri.	Devastante!	solo con Immune! si possono ignorare gli effetti del colpo. Se si tratta di un danno vengono azzerati PF e PA della locazione (o del corpo), se si tratta di un effetto a tempo dura tutta la giornata, nel caso di Vincolo! dura tutta la vita del PG.
Esplosione!	colpisce al torso chiunque con un raggio di 10 metri a 360°.	Infetto!	Applicabile solo ai danni. Se un danno potenziato con infetto ferisce, alla fine del combattimento manda in coma stabilizzato il bersaglio a causa del veleno. Solo con Taumaturgia!, alcuni tipi di incantesimi, od abilità di medicina è possibile curare il bersaglio infetto. Guarigione! e Rigenerazione! non bastano. (effetto di veleno fisico od energetico correlato al tipo di danno). Durata GIORNALIERA!
Domine!	può essere utile per colpire creature soprannaturali altrimenti resistenti. Non ha alcun effetto sui comuni mortali	Onda!	L'effetto colpisce chiunque si trovi in una sezione di cerchio di angolo 90° e raggio 10 metri, con centro nel dichiarante, che deve aprire le mani ad angolo retto per indicare la sezione. Non colpisce le creature completamente dietro a pareti. Colpisce il torso.
[Trasmissione potere]	di questa chiamata non viene dichiarata verbalmente ma mimata con il palmo della mano aperto verso un bersaglio entro 5 metri.	Voce!	colpisce chiunque senta la chiamata come persona (ad esempio Voce folgore! causa un danno folgore a tutti), colpisce quindi anche i PG sordi.
Annienta!	se un danno abbinato ad Annienta! azzera le locazioni vitali una creatura arcana o la colpisce mentre è in coma la distrugge in modo definitivo	Artiglieria!	Il danno/effetto viene causato in tutte le locazioni, se colpisce lo scudo il danno abbinato a questo potenziamento ha comunque effetto. Questo potenziamento può essere abbinato ad altri potenziamenti.

sacchi portatutto

I sacchi portatutto sono sacchi voluminosi che sembrano pieni e con una piccola tasca per infilare fino a 15 cartellini oggetto e illimitate monete e pergamene. Non devono essere assicurati al proprietario in alcun modo, deve essere possibile strapparli di mano o sfilarli, devono essere tenuti in mano o appoggiati in sulla spalla in modo che senza rischio si possano tirar via e devono portare ben visibile un cartellino con la scritta "I.G. sacco portatutto" e il nome del proprietario.

Possono comunque contenere anche altri oggetti trovati in gioco, ma non effetti personali, in quanto i personaggi possono rubarli.

NOTA: puoi avere in gioco qualsiasi numero di sacchi portatutto.

Oggetti e fuori gioco: gli oggetti non portati in gioco ad inizio live non possono entrare in gioco fino al live successivo salvo permesso di un master, ne possono dare alcun beneficio, se degli oggetti vanno off game prima della fine dell'evento sta al master stabilire se i loro bonus sono usabili (es. non è possibile iniziare il gioco con un libro che da talenti e poi riporlo fuori gioco).

Non si può **mai** riporre oggetti ottenuti durante il gioco in aree non in gioco, la regola sopra riguarda solo il caso in cui abbandoniate la partita prima della sua naturale conclusione.

Se perdete un cartellino off game si considera l'abbiate perso nel tempo tra una partita e l'altra (magari ve l'hanno rubato).

Oggetti lanciati/tirati e danni: Al fine di ridurre la confusione insita nei combattimenti in nessun caso un cartellino-oggetto può consentire a un oggetto lanciato/tirato un danno non previsto da abilità nel rispetto del colore. Ad esempio un set di coltelli da lancio avvelenati dovrà essere verde ed emulerà l'abilità "avvelenatore".

strutture e rendite

Vengono gestite nel gioco le proprietà che producono una rendita. Queste sono divise in strutture (controllabili senza limitazioni), contrade o quartieri, che solo i nobili possono controllare personalmente. Le rendite vengono date in base al regolamento da campagna corrente. In alternativa alla rendita possono fornire l'accesso a determinate abilità, come se vi fossero dei Maestri.

Esempi di proprietà:

Struttura: il più grosso mulino della zona, una locanda alla strada più importante della zona o una miniera d'oro; Contrada: un borgo di almeno 2000 anime e una foresta, o una zona palustre con molti piccoli villaggi; Quartiere: il quartiere malfamato, la piazza della cattedrale o il caravanserraglio e la zona adiacente.

mercanteggiare e scambiare oggetti

Non è mai possibile tentare di vendere un oggetto senza qualità in gioco, anche il troll più stupido capisce che l'oggetto è di scarsa qualità, quando si mercanteggia è proibito mostrare il cartellino oggetto, ma si deve mostrare solo l'equivalente fisico, a meno che l'acquirente non possieda abilità adeguate per valutare l'oggetto. Quando un personaggio consegna oggetti dichiara in modo udibile da chi è vicino, ma non troppo forte da attirare l'attenzione, i tipi di oggetti che consegna (spada, scudo, armatura di piastre), per evitare che uno magari trovi un cartellino-spada e poi dica "ho trovato un paio di stivali"

Il Combattimento e la Morte

sicurezza

Questo è un gioco di ruolo dal vivo, e quindi si "combatte" dal vivo. Non ci sono tiri di dado né test di iniziativa. A differenza della magia e delle interazioni tra i personaggi, questa parte del gioco prevede un contatto fisico e, proprio per questo, necessità di qualche norma in più che regoli l'utilizzo delle armi che devono essere usate in maniera responsabile nonostante siano innocue.

Sono vietati colpi violenti delle armi e qualunque contatto fisico con le parti non predisposte a colpire (come le else) o con il corpo, con gli scudi o con qualunque cosa non abbia ottenuto l'omologazione dei Master. I colpi devono essere caricati e realistici, ma non portati con violenza. La forza del colpo non ha influenza sul tipo di danno causato al personaggio.

È assolutamente vietato caricare l'avversario. È anche vietato il colpo in affondo e bloccare o respingere in modo prolungato l'arma avversaria.

Evitare sempre il contatto fisico o il contrasto (ad esempio spingendosi

con gli scudi).

Ogni giocatore è responsabile per il proprio equipaggiamento ed è tenuto a far controllare le proprie armi, scudi ed armature all'inizio di ogni evento ai Master incaricati del controllo.

Sono vietati colpi alla testa o al inguine, nel caso capitino interrompete l'attacco, sono possibili i danni alla testa solo fuori dal combattimento.

Evitate di portare armi, armature e scudi che verranno sicuramente bocciati, e soprattutto di insistere perché vengano approvati. Questa regola riguarda anche oggetti belli e costosi: un'armatura con borchie o spuntoni, per quanto bella, non potrà mai venire approvata.

punti ferita e Locazioni

Ogni personaggio, di base, ha 1 punto ferita (PF) corporeo: se viene colpito una sola volta in una qualunque parte del corpo cade a terra morente.

Le ferite possono diventare locazionali acquisendo l'abilità Tempra. Le locazioni sono sei: testa, tronco, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra, gamba destra. Con questa abilità il personaggio acquisisce un punto ferita per ognuna delle locazioni. Se la locazione viene colpita diventa inutilizzabile finché non sarà curata. Questo comporta degli handicap collegati: con un braccio colpito non si possono portare armi a due mani, con una gamba rotta il personaggio dovrà zoppicare, con entrambe le gambe rotte bisogna restare seduti a terra.

È possibile aumentare i propri punti ferita con Robustezza I, Vigore I e successive evoluzioni e con Uso Armature, che a seconda del tipo di armatura indossata garantisce un numero di punti armatura (PA) a protezione la locazione. I PA sono i primi che vengono tolti quando il personaggio subisce danni. Se si azzerano non si subisce alcuno svantaggio: i PA si rigenerano a fine combattimento. Una volta esauriti i PA vengono scalati i PF della locazione ad ogni colpo, che vengono recuperati solo con cure o all'alba del giorno successivo.

il combattimento in mischia

Un combattimento è scontro che viene risolto attraverso le dichiarazioni che portano danno (come Colpo! e Folgore!) o che vanno a danneggiare indirettamente la vittima (come Confusione N! e Paralisi N!). Ogni volta che si effettua un attacco si è tenuti a dichiarare l'effetto ed l'eventuale modificatore. Ogni colpo portato, indipendentemente dall'arma portante. infligge sempre un solo danno. Tuttavia alcuni effetti infliggono più danni, ad esempio l'effetto Spacca! azzerano l'armatura o la locazione). Il conteggio dei PF persi e la natura delle dichiarazioni è lasciato alla sportività dei giocatori, ma si ricorda che i master possono, in qualsiasi momento, controllare tutti i cartellini del PG per verificare la correttezza la dichiarazione usata corrisponde alle reali potenzialità del personaggio.

Come già detto tutti i colpi devono essere caricati e portati in modo realistico a seconda dell'arma che si sta impugnando: un pugnale sarà decisamente più veloce e con un "tempo di ricarica" minore rispetto a un'alabarda. È assolutamente vietato ed anti-sportivo il colpo a ripetizione, comunemente detto tapping (cioè colpire un avversario ripetutamente, velocemente, alzando ogni volta l'arma dal corpo dell'avversario solo di pochi centimetri e dichiarare ripetutamente Colpo!

Inizio-fine combattimento

Alcune capacità si attivano a inizio combattimento, durano un combattimento o si attivano a fine combattimento. Ad esempio urlo di guerra o rigenerazione.

Le capacità da "inizio combattimento" devono essere sempre la prima azione fatta dal personaggio all' interno del combattimento. Se egli ha parato, colpito o fatto altre interazioni aggressive verso avversari il personaggio non può usare il suo potere da "inizio combattimento".

Eventuali effetti che agiscono "a inizio combattimento" devono essere usati entro 5 secondi dall'inizio dello stesso.

Il combattimento inizia quando viene tirato un colpo di rissa, d'arma da mischia o da tiro, o se viene scagliato un effetto speciale (incantesimo, potere innato) su qualcuno, non importa se causa conseguenze oppure no.

Per un PG si considera che sia finito il combattimento quando in sua presenza (vista a 360 ° e udito) non ci sono avversari o combattimenti in corso per almeno almeno due minuti.

Per le creature evocate esiliate il combattimento finisce automaticamente e se vengono rievocate è come se non avessero mai preso parte al combattimento.

straziare i corpi

Dopo un combattimento può capitare che un personaggio voglia fare a pezzi il corpo di un nemico morente per essere sicuri che deceda.

Requisito ESSENZIALE per usare questa regola è avere un valido motivo d'odio verso l'avversario.

Per straziare il corpo bisogna effettuare sul bersaglio in coma le 3 seguenti azioni:

1. seviziare la vittima, invocando divinità e altri personaggi a piacere in modo estremamente rumoroso per almeno un minuto

2.perquotere il bersaglio per circa un minuto con danni in grado di ferirlo

3.infliggere Fatale! Devastante!. La vittima sarà morta con certezza assoluta: la divinità venerata si assicurerà che essa non possa in alcun modo tornare in vita.

Se tutto si svolge in modo regolare, il personaggio ucciso in questo modo è morto in modo definitivo e incontrovertibile: né riti di resurrezione né interventi divini potranno riportarlo in vita. Esistono zone di pericolo, riti, oggetti e abilità che permettono anch'esse di uccidere una creatura con assoluta certezza: questa regola va utilizzata solo quando se ne fa a pezzi il corpo.

Questa regola non può essere usata da comparse e PNG minori senza l'approvazione di un master anziano o superiore

ambidestrio

Ogni personaggio può usare indifferentemente o la mano destra o la sinistra, ma senza Ambidestria I non è possibile armarle entrambe. Ad esempio, non è possibile tenere un'arma con una mano e usare incantesimi o armi con l'altra.

Occorre "disarmare" una delle due mani, gettando a terra l'arma o rinfoderandola o abbassandola in modo ben visibile prima di usare l'altra forma di attacco, e risollevandola dopo aver eseguito l'attacco alternativo. Non si può comunque mai attaccare con un braccio fornito di scudo. Questa regola vale solo per armi e incantesimi: nulla vieta di combattere con una mano e tenere un oggetto nell'altra.

Nel caso di armi da lancio è lecito tenerne una o più in una mano e lanciarle con l'altra.

La Bissa

A volte può capitare che due personaggi decidano di scontrarsi fisicamente con una sana vecchia rissa. Ogni colpo è permesso, purché solo simulato, dalle dita negli occhi ai colpi bassi, basta dichiarare una chiamata che simboleggia il colpo appena inferto come Calcio!, Ginocchiata!, Testata! e via dicendo, muovendosi lentamente per portare il colpo che dovrà fermarsi a 30 cm di distanza dal corpo dall'avversario.

Per ragioni di sicurezza (e funzionali) è possibile simulare una rissa tra personaggi solo ed esclusivamente quando non sono coinvolte le armi. Un personaggio armato o con scudo è automaticamente immune ai colpi di rissa.

I colpi di rissa non infliggono né danni né stordimento, ed è quindi impossibile mandare qualcuno KO. La rissa è puramente interpretativa lasciata alla bravura dei giocatori e alla loro correttezza. Chi dispone dell'abilità Forza Straordinaria può dichiararne il possesso per vincere la rissa, tendendo o sottomettendo l'avversario con qualche spettacolare mossa, ma sempre senza danni per l'avversario. Se entrambi i personaggi coinvolti possiedono il talento la rissa si svolgerà come se entrambi non lo possedessero... tutta interpretazione!

го мосте

Dopo essere stato mandato in coma, ovvero quando almeno una delle locazioni vitali (testa o torso o corporei) sono ridotte a zero punti ferita, si rimane cinque minuti distesi per terra, morenti, per dissanguamento o altri traumi. È vietato parlare con qualunque personaggio e informare in qualunque modo della propria condizione a parte segnalare con tono normale che si è a terra sanguinanti a chi vede il corpo o attivamente si accerta della vostra situazione.

Dopo i cinque minuti di coma il personaggio finalmente muore. I PG una volta morti stanno almeno cinque minuti (meglio un po' di più) stesi a terra, poi se il loro corpo è irrilevante ai fini del gioco possono andare fuori gioco, appena sono soli.

Da quel momento il vostro corpo cessa di esistere nel gioco.

Si suppone che il corpo sia stato preso e gettato in una fossa comune

preso da un grosso lupo e trascinato per essere spolpato, divorato da avvoltoi e corvi, trovato e preso da un apprendista medico che ha bisogno di fare pratica, preso da un naturalista e imbalsamato (gli mancava giusto un goblin nella collezione), poi ci sono i più esotici ghoul, negromanti insomma, i cadaveri nel tetro mondo di AD sono come il maiale, non si butta via niente.

E' possibile sapere dov'è un cadavere solo se gli è stata data degna sepoltura (e per farlo servono almeno cinque minuti e la zona di sepoltura va indicata in qualche modo)

Se qualcuno considera un corpo rilevante ai fini del gioco, deve informare il giocatore col PG defunto di ciò.

Però se il cadavere sta da solo più di cinque minuti, il giocatore col PG morto ha il diritto di andare fuori gioco, questo per evitare a un qualunque giocatore di restare solo nel mezzo di un campo per ore.

Per il resto andate a buon senso, se il malcapitato non vi serve per un po' magari va fuori gioco a fare il PNG e ritornerà cadavere quando vi serve

La fuga

La Fuga consiste nel far allontanare il proprio PG dal gioco anzitempo. Quando un PG usa la Fuga si ritiene che si stia dirigendo rapidamente verso la sua dimora. Non sono concessi ripensamenti: una volta che il giocatore abbandona l'Area di Gioco con il suo PG dovrà consegnare il cartellino ai master poiché al PG non è concesso tornare IG fino all'alba successiva.

Il giocatore potrà scegliere se giocare un secondo PG oppure se mettersi a disposizione dello staff.

L'Esilio

Qualora si volesse bandire per una giornata o più un PG è possibile farlo legandolo e chiamando un master mentre lo si porta fuori dall'area di gioco.

I master possono sempre stabilire che un personaggio riesca a fuggire qualora lo ritengano appropriato.

Nel caso sia il giocatore a chiedere di essere esiliato (magari perché da troppo è prigioniero in gioco) o il PG risulti essere prigioniero a fine partita, l'esilio si tramuterà in una prigionia in qualche zona fuori dall'area di gioco di cui sarà referente un carceriere scelto tra i PG esiliatori.

pisarmare

In pieno combattimento non è mai possibile prendere l'arma fisica dell'avversario, se l'avversario è inoffensivo (ad esempio in coma) o si trova lontano dall'arma potete prenderla e porla in un luogo sicuro, preferibilmente entro linea di vista del proprietario.

Si raccomanda la massima cura con la proprietà altrui (ovviamente non potete usarla).

Se chi volete disarmare non vuole perdere di vista l'arma, provvederà a riporla lontano in off game e non potrà recuperarla in modo da nuocervi.

I punti presenza i bonus e i malus.

I Punti Presenza (PP) si ottengono dopo ogni evento a cui si è partecipato.

Vengono dati al giocatore, e non vengono persi finché il giocatore non li investe in uno dei suoi personaggi, da allora sono irrecuperabilmente persi. Ogni nuovo talento acquisito costa sempre 6 PP. L'accesso a nuove abilità dipende da particolari oggetti (es. libri degli incantesimi) o da PG/PNG con il talento Maestro.

A ogni partita vengono dati tra 0 (cena in gioco) e i 6 (partita di difficoltà epica) PP.

I **bonus** sono PP aggiuntivi che vengono distribuiti dai master a intervalli irregolari. Non vengono dati a chi non ha un costume minimo, non si accorda alla fisionomia della razza, o ignora o infrange regole o parti dell'ambientazione.

Vengono assegnati in base a:

Costume e coerenza col personaggio;

Produzione di gioco autogestito;

Risoluzione trame complesse e compimento di azioni eroiche (notare il plurale):

Originalità del personaggio pur restando coerente con l'ambientazione. I rari bonus per il completamento di una plot non vengono distribuiti solo a chi ha ucciso l'eventuale "mostro finale", perché per risolvere la trama si suppone abbiano contribuito tutti (i guaritori guarendo i guerrieri,

i sapienti risolvendo enigmi ecc.), tendenzialmente NON vengono dati bonus per come giocate il vostro PG o perché risolvete misteri.

I malus vengono assegnati nel caso di reiterati comportamenti scorretti e avvisi ignorati. I malus sono decurtazioni dei PP concessi, sono un provvedimento da "maestrina" che è sempre bene evitare di dare. NON vengono dati per come giocate o per fallimenti nel fare qualcosa ma per comportamenti scorretti o immaturi che minano il quieto giocare fastidiosi, ma non abbastanza da dovervi allontanare dal live.

come ottenere nuovi Talenti

Si ottengono nuovi talenti dai PG o PNG che possiedono l'abilità Maestro, dai tomi (avendo istruzione) e in certi casi grazie all'appartenenza ad alcune fazioni. Non è possibile ottenere più di un'abilità dallo stesso maestro nello stesso evento. Non è possibile usare come requisiti Talenti temporanei (ottenuti tramite rituali o incanti).

Le apoteosi

Le apoteosi sono l'ultima abilità a cui un mortale può aspirare. Significano che nel campo a cui ha dedicato tutta la vita ha raggiunto livelli che trascendono i limiti mortali. Ad esempio, Apoteosi Artigiano consente di creare oggetti di fattura pregevolissima, mentre apoteosi dell'attacco consente di fare a pezzi i nemici con un colpo, l'apoteosi difensiva di deviare dardi e onde, l'apoteosi elfica rende gli elfi immortali e dona loro capacità magiche di certe creature arcane.

Ciò ha un costo: ottenuta l'apoteosi nessun mortale è in grado di progredire oltre: ha esaurito le sue capacità fisiche e mentali in tal senso: il PG non può mai più acquisire talenti. Il suo valore di gloria aumenta a +2. Solo i mortali possono avere Apoteosi, ad eccezione di alcune creature arcane evocate con particolari oggetti magici (come le Salamandre che a volte hanno Apoteosi Artigiano).

zone speciali

Segnate da appositi cartelli sono posizionate nell'area di gioco zone particolari che colpiscono con effetti chiunque si trovi al loro interno.

Ad esempio le "Zone di terrore" per qualche motivo incutono terrore o soggezione a chiunque tenti di accedervi che non soddisfi alcuni requisiti predefiniti. Come per i poteri speciali queste zone avranno un numero da 1 a 10 e chi avrà un valore di Gloria superiore a questo numero potrà accedervi. Posso accedere liberamente i PG che possiedono il talento Esploratore e quelli che, appunto, ne soddisfano i requisiti (può anche succedere ad esempio che un bosco elfico può essere Zona di Terrore 3, gli elfi non ne subiscono gli effetti, per i fomori è Zona di Terrore 6). L' effetto si subisce anche se per qualche ragione si è riusciti ad entrare nella zona (es. tramite il talento Rincuorare).

z. La Magia

Spesso un mago diviene tale sotto la spinta di una preesistente passione, a volte istintivamente, ma più spesso dopo un lungo e appassionato studio.

come funziona la magia

Anzitutto bisogna ottenere l'abilità Occultismo e acquisire una o più delle 10 sfere di magia (vedi **Tabella 3.2**), che sarà di livello I (il massimo è IV). Il possedere la sfera di magia consente di accedere alle abilità arcane e agli incantesimi di cui il personaggio soddisfi i requisiti.

Ci sono 3 tipi di capacità magiche: abilità arcane, incantesimi e cerimoniali/rituali.

Le abilità arcane sono capacità sempre attive, tuttavia in zone dove la magia non funziona non funzionano neppure esse.

Gli incantesimi richiedono che venga recitata la formula di 6 parole sotto riportata seguita dalla dichiarazione dell'effetto, se si viene colpiti da un arma fisica mentre si recita la formula (non l'effetto) si fallisce l'incantesimo. Questo vale anche se non si viene feriti.

I rituali sono la forma di magia più potente ma sono anche la più difficile e pericolosa. Richiedono che venga compiuto un rito: se il mago e gli eventuali aiutanti falliscono potrebbero subire gravi conseguenze. Esiste una versione standardizzata dei rituali, i cerimoniali, dal potere limitato ma comunque superiore a un incanto maggiore.

ıncantesimi

La formula standard è: miei arcani poteri io vi scateno (seguita dalle

dichiarazioni)

Ad esempio, un piromante che scaglia un pirodardo potenziato al massimo dirà: Miei arcani poteri, io vi scateno, Dardo di fuoco devastante!

Regola opzionale: si può inventare una vostra formula di 6 parole, se però questa risulterà essere eccessivamente assurda o ridicola, influirà negativamente sul numero di cartellini gloria che il giocatore otterrà.

capacità di controllo accano

Ogni mago ha una capacità di controllo pari alla sua sfera magica più alta fino a un massimo di 4 in condizioni normali (più sfere non si sommano).

Questa capacità serve per controllare creature arcane e oggetti incantati per ogni creatura evocata od oggetto che possedete questa capacità si abbassa di uno, gli oggetti e le creature che non richiedono capacità di controllo sono semplicemente dotati di poca autocoscienza (e solitamente sono effettivamente deboli)

rituali e cerimoniali

Per svolgere un rituale occorre acquisire l'abilità arcana Ritualista, che consente di compiere rituali di potenziamento di incantesimi e abilità arcane.

È anche possibile eseguire rituali più efficaci, a patto di trovare pergamene che li descrivano o studiarli prima della partita attentamente. I rituali devono essere fatti in un'area rituale attiva, sotto lo sguardo di un master, che giudicherà la riuscita o il fallimento dello stesso. Le regole specifiche sui rituali sono trattate in un tomo a parte.

I cerimoniali sono rituali fatti in modo standardizzato che non richiedono ne zona rituale ne master che giudichi, sono come incanti maggiori, ma servono almeno 5 minuti per il lancio

stille

Si tratta di energia arcana grezza, spesso incamerata dai maghi nel flusso sanguigno insieme all'energia arcana e pronta a essere usata per incantesimi particolarmente potenti, chiamati "Incanti Maggiori".

In gioco le stille sono rappresentato da dei cartellini stilla. Per usare un Incanto Maggiore occorre strappare a metà uno di questi cartellini mentre si recita la formula. Se non si dispone di cartellini stilla gli Incanti Maggiori conosciuti non possono essere utilizzati.

Le stille possono essere "Stille d'animo" generiche o legate a una singola sfera.

Le stille legate a una sfera possono essere assorbite solo da chi possiede la stessa sfera, ma una volta assorbite possono essere usate per tutti gli incanti maggiori del mago indistintamente.

Una volta che una stilla è assorbita da un mago è fissata a lui che può cederla esclusivamente a creature arcane animate o evocate dal suo potere.

Ogni creatura arcana naturalmente può assorbire fino a una stilla d'animo o legate alla sua sfera anche senza talenti. Le stille sono visibili e assorbibili solo a chi ha la possibilità di usare capacità magiche, non possono essere spostate senza essere assorbite.

Le stille sono conservabili da un live all' altro, se qualcuno ha più stille di quante può contenerne muore esplodendo.

Chi ha capacità di usare le stille (possiede Cerimonialista, Un Incanto Maggiore o altra abilità che richiede l'uso di stille) può automaticamente incamerarne fino a una, ma non assorbirla se non possiede sfere magiche.

Le stille possono essere assorbite dai morti o dai personaggi incoscienti con una **perquisizione rapida apposita** (ad esempio "assorbo stille d'animo e di geomanzia"). La stilla base non si somma alle stille date dal talento Volontà. Le creature evocate compaiono senza stille.

Venti eterici: negli eventi più grandi e in alcune particolari circostanze soffiano folate di energia magica (i venti eterici) che forniscono i maghi di stille, nel caso l'energia sia limitata il master dichiarerà "Venti eterici [requisito per ottenere le stille]"

3. spiriti e creature arcane

Le creature arcane vengono giocate quando un incantatore le evoca. Possono avere talenti in base alla tipologia ad eccezione di: Maestro, Scaramanzia, Ingegnere, Artigliere, Evocatore, e Sfere di Magia a livello superiore all'evocatore, Volontà I o raccattasoldi. Solo le creature evocate dagli oggetti possono avere un'apoteosi adeguata alla tipologia (es. le salamandre grandi forgiatrici possono avere apoteosi artigianato). Fate riferimento ai Master se volete giocare una creatura arcana.

creature arcane

Le creature arcane non possono essere uccise normalmente; tuttavia possono essere bandite, se le loro locazioni vitali vengono azzerate le creature arcane possono svanire istantaneamente (si polverizzano, tornano nel velo eterico o nel loro piano e così via). oppure dopo 5 minuti di coma dirigendosi in zona fuori gioco.

Possono venire rievocate dopo 1 ora.

Le creature possono essere rievocate dal loro evocatore in una zona rituale o ai limiti dell'area di gioco (l'evocatore deve interpretare un rituale, autogestito, anche senza la presenza dei Master).

Quando una creatura arcana scompare lascia in terra tutti gli oggetti che possedeva.

Il corpo resta definitivamente nel nostro piano solo in casi rari come la morte definitiva della creatura arcana in questo caso rimane a terra esattamente come i mortali (effetti di morte istantanea).

spiriti

Gli spiriti sono rappresentati da cartellini, si tratta di creature arcane senza autocoscienza che si possono trovare nell'area di gioco, la loro presenza viene percepita da tutti i maghi, che possono controllare quelli a loro affini o distruggere quelli della sfera opposta, avendo sufficiente D.C.A.. Animanzia controlla tutti gli spiriti di tutte le sfere, Alchimanzia distrugge spiriti di tutte le sfere.

Per trovare uno spirito su qualcuno, il mago deve analizzare un po' la persona, dopo di che si farà vedere i cartellini degli spiriti in questione.

Tabella 3.2

Sfera	Colore	Opposto	Runa	Descrizione
Idromanzia	blu	Piromanzia	Onde	magia dell'acqua
Aeromanzia	azzurro	Geomanzia	Fulmine	magia dell'aria
Piromanzia	rosso	Idromanzia	Fiamma	magia del fuoco
Geomanzia	marrone	Aeromanzia	Montagna	magia della terra
Egomanzia	argento	Demonologia	Freccia	magia dell'ordine
Demonologia	viola	Egomanzia	8 frecce opposte	magia del caos
Animanzia	verde	Alchimanzia	Albero	magia della natura
Alchimanzia	rame o bronzo	Animanzia	2 rombi affiancati	magia dell'innovazione
Taumaturgia	bianco	Negromanzia	Croce/vivente stilizzato	magia della vita
Negromanzia	nero	Taumaturgia	Teschio/ossa incrociate	magia della morte

III. I personaggi

creazione del personaggio

Per creare un nuovo personaggio, bisogna seguire queste 3 fasi:

- 1. Scegliere una delle razze tenendo conto che ci si deve truccare per somigliare alle razze particolari;
- 2. Scegliere la cultura, che rappresenta dove è nato e cresciuto il personaggio. Se il personaggio non rientra in nessuna cultura, scegliere "rinnegato"
- 3. Scegliere 6 abilità tra quelli disponibili per il personaggio per caratterizzarlo.

ıl personaggio base senza talenti

Un PG senza talenti è debole e stupido, un solo colpo ad una qualunque parte del corpo lo riduce in fin di vita, non sa leggere, non sa scrivere, non sa capire se un presunto morto finga, non si ricorderebbe mai come riconoscere le piante medicinali, non riesce a sopportare il prurito, il peso o il caldo delle armature, è troppo goffo per tenere in mano un'arma più lunga di 50cm, e rimane sempre colpito dalle manifestazioni della magia, senza capirne i principi. Inoltre non avrebbe mai lo stomaco per fare a pezzi un essere vivente a sangue freddo senza un'ottima motivazione.

I talenti possono modificare tali situazioni, o addirittura conferire al personaggio capacità che il giocatore non ha (come ad esempio il lancio di incantesimi).

Solo chi possiede Pronto soccorso ha delle basi di conoscenze anatomiche per stabilire se qualcuno è morto o vivo, e solo con medicina I si può fare una diagnosi corretta (es. capire automaticamente che uno non si rialza perché infettato, o fare una diagnosi della causa della morte)

staffa dell'umile

Qualunque PG può usare un bastone che fa sempre "colpo stordisci"anche senza l'abilità armi doppie, ma in nessun caso tale bastone può fare danni diversi da "colpo stordisci".

Il bastone è di almeno 111 cm e va usato con 2 mani.

1. Le cazze e le culture

Di seguito vengono elencate le razze che i giocatori possono scegliere per i loro personaggi. Ogni razza è caratterizzata da taluni Pregi e Difetti.

Queste sono le uniche razze mortali esistenti nel mondo di Arcana Domine che i giocatori possono scegliere. I femori sono un caso a se stante. Per ogni razza sono riportate, oltre ad una descrizione fisica e caratteriale, anche i talenti a cui la razza in questione ha accesso in fase di creazione (non è possibile, per esempio, che un elfo abbia una corporatura eccessivamente robusta, o che un ogre sia particolarmente istruito). Ogni razza è caratterizzata da taluni Pregi e Difetti.

RAZZE MORTALI: i mortali sono creature dotate di anima e di libero arbitrio, carne e sangue.

RAZZE CORROTTE: Fomori, ghoul e tutti i mortali dotati di mutante sono considerati razze corrotte, poiché non erano previsti dall'ordine naturale delle cose. I mortali non corrotti e molti animali tendono a provare repulsione verso tali creature, o peggio se sono fedeli di divinità dell'ordine o della natura.

ASTIO ANCESTRALE: la rabbia provocata dalla guerra delle ere che si svolse mille anni fa non si è attenuata: si è cristallizzata nei miti e nelle tradizioni dei popoli che vi presero parte.

Per tale ragione i Fedeli alle divinità legate al "Caos", i Fomori, i Mutanti (in particolare quelli col marchio dell'anarco), e i ghoul più mostruosi non hanno possibilità di essere accettati dai poteri costituiti e dalla popolazione di Celti, Elfi Bianchi, Fargan, Ayame, Goblin Jhaviti, Orchi Florjark, Draconici, Coboldi atlantidei e barbari, e dai Popoli della roccia nera (e da alcuni popoli barbari).

A loro volta i popoli che combatterono per i Draceni e molti fedeli delle divinità del caos ritengono sacrifici tra i più graditi agli dei o ottimi pasti per loro i Fedeli a Lex, Wulfen, Hexarcus e Gaia, e in generale gli appartenenti alle culture sopra citate.

Per esempio se un sacerdote di Lex andasse in giro a predicare in un territorio controllato da Fomori verrebbe preso e ucciso all'istante con fervore religioso, da tutti i PNG o PG fomori presenti. Nello stesso modo se un fomori, anche se avesse aiutato tutti nella zona, venisse scoperto verrebbe accusato di tutti gli eventi nefasti accorsi (fa inacidire il latte, è colpa sua se Donna Greta ha perso il bimbo, ecc.) e verrebbe giustamente bruciato sul rogo.

Nel caso dell'80% dei PNG questa reazione è sempre istantanea, per i PG viene lasciato alla libera interpretazione, in base alla fede, interessi personali e rapporti del personaggio con l'essere in questione.

umani

Fisionomia: l'umano di un'epoca tra l'800 DC e il 1300 DC del mondo reale.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Conoscenza, Vicolo agli Incantesimi e ai Talenti Arcani. Inoltre hanno accesso ai singoli talenti di Arciere Esperto I, Freccia Incendiaria, esangue, grottesco, figlio del nord, figlio del deserto e fino al secondo livello delle scuole di magia.

nani (garak)

Fisionomia: tutti i nani hanno la barba, preferibilmente il più lunga possibile, le femmine hanno delle grosse basette. Tendono ad avere la pelle scura e ad avere una grande pancia e una corporatura massiccia. Alcuni nani hanno nei capelli e nella barba striature di colori metallici.

Difetti: non possono mai acquisire il talento Meditazione I.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Resistenza, Combattimento, Conoscenza, Disciplina, e agli Incantesimi e ai Talenti Arcani. Inoltre hanno accesso ai singoli talenti di Portatore, grottesco e figlio del nord e fino al secondo livello delle scuole di magia.

elf

Fisionomia: gli elfi hanno tutti le orecchie a punta, solitamente hanno capelli lunghi e lisci. I figli di incantatori potenti o quelli naturalmente propensi ad una determinata sfera di magia ne portano il colore negli occhi o nei capelli.



Difetti: non possono mai acquisire le talenti Robustezza II e Vigore V. talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Conoscenza, Destrezza, Tiro, Combattimento, agli Incantesimi e ai Talenti Arcani. Inoltre hanno accesso ai singoli talenti di Sangue arcano [tipo] esangue, fascino, Vista Acuta I, e fino al secondo livello delle scuole di magia.

gnomi (zhark)

Fisionomia: barbetta per i maschi, vestono colori sgargianti o naturali (come rosso fuoco, verde erba e marrone). Hanno una carnagione di solito chiara e guance rosse.

Difetti: non possono mai acquisire le talenti Robustezza II e Vigore V. Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Conoscenza, Destrezza, Vicolo, Intelligenza, ai Talenti Arcani e agli Incantesimi, e fino al secondo livello delle scuole di magia. Possono avere il talento razziale Grottesco, Sangue arcano [tipo]

goblin

Fisionomia: pelle di colore verde, marrone o giallo intenso, raramente hanno la barba, comunque mai lunga. Tendono ad avere il naso e le orecchie particolarmente pronunciati: tipicamente hanno il naso allungato e le orecchie a punta.

Talenti: nella creazione hanno accesso alle categorie di Sopravvivenza, Conoscenza, Destrezza, Vicolo, ai Talenti Arcani e agli Incantesimi, e ai singoli talenti di Alchimia, grottesco e Condottiero (e fino al secondo livello delle scuole di magia.

orchi

Fisionomia: pelle verde scuro, spesso le zanne sporgono dalla grande mandibola.

Difetti: Non possono mai acquisire il talento Meditazione I.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Conoscenza, Vicolo, Forza, Resistenza, Combattimento, ai Talenti Arcani e agli Incantesimi, e fino al secondo livello delle scuole di magia. Possono avere il talento razziale Grottesco

mezz'uomini (morz)

Fisionomia: sono caratterizzati dalla bassa statura e dalle grandi orecchie tonde. Non hanno mai la barba, al massimo le basette.

I mezz'uomini di culture stanziali tendono a essere grassi, i gitani tendono ad essere magri ed agili.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Conoscenza, Destrezza, Vicolo, Tiro, ai Talenti Arcani e agli Incantesimi e fino al secondo livello delle scuole di magia.

ogre

Fisionomia: sono possenti creature caratterizzate da una scarsa peluria e da una carnagione che va dal rosa al grigio scuro fino al marrone, spesso hanno delle evidenti zanne e prominenti mascelle (obbligatorie nel caso di ogre rosa).

Pregi: hanno il talento Robustezza I gratuita (oltre ai 6 consueti).

Difetti: non possono mai acquisire i talenti Istruzione e Occultismo.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Forza, Resistenza, e ai singoli talenti di Lercio, Scaramanzia I e Predatore (razziale).

minotauri

Fisionomia: due corna taurine e peluria di colori bovini.

Talenti: nella creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Conoscenza, Forza, Vicolo, Resistenza, ai Talenti Arcani e agli Incantesimi e ai singoli talenti di Alchimia, Corna Gloriose I (tratto inumano), Immortale e Urlo di Guerra I (talenti rari) e fino al secondo livello delle scuole di magia.

Troll comuni

Fisionomia: creature delle più svariate dimensioni, caratterizzate da una carnagione variabile tra il blu, il marrone, il nero, il grigio e il verde. Hanno grandi nasi e grandi orecchie.

Pregi: tutti i troll hanno il talento razziale Rigenerazione.

Difetti: hanno lo svantaggio Stupidità, e non possono mai acquisire le talenti Meditazione I e Istruzione.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Forza, Resistenza, ai Talenti Arcani e agli Incantesimi, e ai singoli talenti di Lercio, Occultismo e Predatore (tratto inumano), e fino al secondo livello delle scuole di magia.

rroll ombrosi

Fisionomia: naso e orecchie grandi, tendono a portare ampi copricapi poiché la luce solare diretta da loro fastidio (soprattutto ai pacifici troll dei boschi). I troll dei boschi tendono ad avere un colorito tra il verde e il marrone (di rado marrone chiaro). Quelli delle montagne ghiacciate invece vanno dal marrone al verde-blu, arrivando al viola in rari casi.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Sopravvivenza, Resistenza, Conoscenza, Vicolo, ai Talenti Arcani e agli Incantesimi, e ai singoli talenti di Alchimia Grottesco e Predatore (tratto inumano, solo per i troll delle montagne ghiacciate) e fino al secondo livello delle scuole di magia.

coboldi

Fisionomia: i coboldi sono degli uomini lucertola, caratterizzati da una coda, dall'assenza di orecchie e da un colorito delle scaglie di qualunque colore tranne che rosa (se prendono il talento Scaglie: la loro pelle è più spessa).

Talenti: nella creazione hanno accesso alle categorie di Sopravvivenza, Intelligenza, Conoscenza, ai Talenti Arcani, agli Incantesimi, alle talenti di Scaglie, Corna Possenti I e Coda Possente (tratti inumani) e fino al II nelle scuole di magia.

proconici

Razza rara: approvazione da parte dei master e costume adeguato obbligatori

Fisionomia: i draconici sono rettili umanoidi alati, dotati di una coda più o meno pronunciata e di scaglie dei colori più vari (ma non rosa).

Pregi: Scaglie, Artigli I, Planata, e sangue arcano [tipo] gratuiti

Difetti: non possono mai acquisire l'abilità Scaramanzia, i draconici comuni possono essere giocati solo come nobili o come rinnegati.

Abilità: nella creazione hanno accesso alle <u>categorie</u> di Sopravvivenza, Conoscenza, Talenti Arcani e Incantesimi e ai singoli<u>abilità</u> di Coda Possente, Artigli II e Predatore (tratti inumani), e fino al II nelle sfere di magia

fomori

Razza rara: approvazione da parte dei master e costume adeguato obbligatori

Fisionomia: oltre a eventuali tratti inumani hanno almeno un tratto strano o un particolare colore della pelle (pallore, gobba, pustole, forma animalesca, ecc.).

Difetti: scelgono uno Svantaggio. Se Odio, sarà verso tutti i mortali non corrotti.

Abilità: nella creazione hanno accesso alle <u>categorie</u> di Sopravvivenza, Conoscenza, Tratti Inumani, Talenti Arcani, Incantesimi, e ai talenti Lercio, Scaramanzia, esangue, grottesco, Arciere EspertoI, ScorzaDura, Nascondersi, e fino al II nelle sfere di magia.

re culture

Di seguito è riportato un riassunto delle diverse culture che si differenziano in ogni razza. Tra parentesi sono riportate le varianti riferite una determinata scelta di razza. Appartenere o meno a una cultura facilita alcune relazioni e ne complica altre. Ai rinnegati le maggiori complicazioni. Si rimanda alla lettura dell'ambientazione per maggiori dettagli

Tutti: rinnegato (non è stato cresciuto da alcuna cultura in modo tradizionale).

Umani: fargan, salman, ayame, terre barbariche (amazzoni, celti, pitti, teutoni, germani, e altri popoli)

Nani: sottomontei, altopiani, neri.

Elfi: bianco, nero, verde, terre barbariche (clan isolati o amazzoni).

Gnomi: gnomi della pietra nera, gnomi del quadrifoglio.

Goblin: clan pastori, clan coltivatori, goblin jhaviti (stile ebraico), hobgoblin nomadi, hobgoblin di fossa, Ayame

Orchi: fiordi scarlatti, terre barbariche, Celti

Mezziuomini: agricoltori, gitani, quadrifoglio

Ogre: terre barbariche, nomadi

Minotauri: Città Sacre degli Avi, clan nomadi

Troll comuni: delle montagne, delle foreste, dei cunicoli, delle paludi

Coboldi: atlantideo, terre barbariche



Troll Ombrosi: boschi, montagne ghiacciate o quadrifoglio.

Fomori: impero chimere, terre barbariche, comunità nascoste, morishi, drahiti (coloro che creano mostri, eredi dei draceni), drag (uomini bestia piccoli, infiltratori), Urag (uomini bestia più grossi), Yeti, Ghoul Cabbali (un incrocio tra fomori e ghoul nativo delle lande d'inferno).

Draconici: Ferali, comuni

z. Talenti

ralenti di sopravvivenza

ARMI COMUNI: il personaggio sa utilizzare ogni arma a una mano di lunghezza pari o inferiore ai 110 cm (chiunque può usare armi al di sotto dei 50 cm).

ARMI GRANDI: il personaggio sa utilizzare ogni arma a due mani di lunghezza pari o inferiore ai 200 cm con una sola estremità colpente, non è mai possibile usare una grande arma con una sola mano o con lo scudo. Requisito: Armi Comuni.

ARMI DOPPIE: il personaggio sa utilizzare bastoni ferrati, doppie spade, asce o mazze di lunghezza inferiore ai 200 cm con due estremità colpenti e impugnatura al centro. Requisito: Armi Comuni.

ARMI DA TIRO: il personaggio sa utilizzare archi (massimo 30 lbs) ma non balestre (per cui è richiesto ingegnere). Con le frecce che tira causa "colpo", possono essere di qualsiasi colore eccetto: rosso, verde, nero, oro, argento, bianco

ARMI DA LANCIO: il personaggio sa utilizzare coltelli da lancio, asce e tira con precisione anche sassi o massi. Le armi da lancio non devono avere al loro interno un'anima rigida.

AMBIDESTRIA I: il personaggio sa utilizzare contemporaneamente un'Arma fino a 110 cm e un'Arma Piccola (max 50 cm) inoltre può utilizzare anche due armi da lancio contemporaneamente. Per utilizzare le armi è necessario disporre dei relativi talenti

AMBIDESTRIA II: il personaggio sa utilizzare contemporaneamente due Armi Comuni (max 110 cm). Requisito: Ambidestria I, Armi Comuni.

TEMPRA: le ferite sono locazionali e non corporee. Le locazioni sono: testa, torso, 2 gambe e 2 braccia.

ROBUSTEZZA I: il personaggio guadagna una ferita addizionale corporea o locazionale se dispone del talento Tempra.

LAVORO DURO [TIPO]: Il personaggio è immune a Goffaggine! quando impugna gli strumenti del suo mestiere (vedi sotto).

Taglialegna: Asce. Bonus: dopo aver effettuato 10 colpi ben caricati e urlati può causare su PG legati, addormentati o in coma od oggetti di gioco Colpo intenso!, Spacca! o Fatale!.

Spaccapietre: Martelli. Bonus: dopo aver effettuato 10 colpi ben caricati e urlati può causare su PG legati, addormentati o in coma od oggetti Colpo intenso!, Spacca! o Fatale!

Viandante: Randelli e bastoni (armi doppie) nessun bonus

Rustico: Armi ad asta o doppie che simulino attrezzi agricoli d'aspetto bonus: può raccogliere erbe e ciuffi senza malus, ma non può trattarli come un erborista.

Cuciniere: Aarmi a una mano o piccole simulanti mannaie, padelle e attrezzi da cucina Bonus: durante le perquisizioni riconosce gli oggetti arte culinaria e gli ingredienti

USO ARMATURE: il personaggio sa utilizzare armature. Per utilizzare questo talento il personaggio deve effettivamente indossare un'armatura. Le armature si dividono in tre categorie: leggere, medie, pesanti. Le leggere sono armature in cuoio che aggiungono un punto armatura, le medie sono armature in simil metallo (ad es. plastica o cuoio dipinto) o in cuoio borchiato e aggiungono due punti armatura mentre le pesanti sono armature in metallo vero che aggiungono tre punti armatura. Per usufruire del bonus dato dalle armature su una locazione l'armatura deve coprire almeno il 50% della locazione Requisito: Tempra

USO SCUDI: il personaggio sa usare gli scudi. Lo scudo deve essere unico e di dimensioni massime 150 x 80 cm. Gli scudi parano danni ed effetti causati da qualunque arma tranne Urto! e Spacca! (quest'ultimo rende anche inservibile lo scudo). Non influisce sulle proiezioni.

DURO A MORIRE: il personaggio dopo i 5 minuti di coma non muore ma recupera una ferita nelle locazioni vitali (testa, corpo) o corporea. Gli arti, se azzerati, rimangono tali. Questo talento non ha effetto se il personaggio riceve un danno Fatale! o effetti di morte istantanea o se si trova in zone a lui avverse (come foreste oscure, cimiteri, o luoghi sacri a divinità sfavorevoli al personaggio). Queste zone verranno segnalate

ad ogni evento mediante cartelli. Il personaggio può andare FG dal coma (morte apparente) quando il suo corpo non è più rilevante per il gioco e nessuno con Pronto Soccorso ne abbia controllato lo stato. In tal caso segue le regole della fuga.[rimosso limite per le apoteosi]

COSCRITTO: Il personaggio è un contadino che è stato reclutato in fretta e furia e mandato a combattere con gli attrezzi da lavoro. In alternativa egli coltivava un campo infestato da animali feroci, o peggio. In ogni caso si sente a suo agio a difendersi utilizzando gli strumenti da lavoro (falci, ronche, pale, aratri, ecc.), e ottiene +1 gloria utilizzando queste armi Prerequisiti: non deve avere ne potrà mai avere berseker o esperto con [arma]

MARINAIO: il personaggio sa andare in barca e in qualche modo saprà sempre procurarsene una. Questo talento può essere usato solo quando la zona di gioco è divisa in 2 sezioni distanti IG, collegate da un tratto d'acqua sempre IG. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Il marinaio può portare con se altre 2 persone

TIMONIERE: questo talento è l'evoluzione di Marinaio. Funziona allo stesso modo ma si possono portare con se 5 persone. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Requisito: Marinaio.

CAVALIERE: il personaggio sa cavalcare e in qualche modo saprà sempre procurarsi un destriero. Questo talento può essere usato solo quando la zona di gioco è divisa in 2 sezioni distanti IG, collegate da un tratto di terra. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento.Il cavaliere può portare con se altre 2 persone

COCCHIERE: questo talento è l'evoluzione di Cavaliere. Funziona allo stesso modo ma si possono portare con se 5 persone. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Requisito: Cavaliere.

ralenti di conoscenza

ALCHIMIA: si possono creare semplici pozioni mischiando vari reagenti. Requisito: Erboristeria.

ISTRUZIONE: il personaggio è istruito, sa leggere, scrivere e contare. Senza questo talento il personaggio non saprebbe scrivere il suo nome e verrebbe automaticamente ingannato in questioni relative ai numeri (come le paghe).

ARTE DELL'AMANUENSE: il personaggio può produrre libri e pergamene. Requisito: istruzione

ARTE CULINARIA: disponendo di una rendita adeguata o dei giusti ingredienti il personaggio può produrre pasti e bevande di qualità. Ad esempio se il personaggio avesse la proprietà di un vigneto IG potrebbe produrre vino di qualità. Questi cibi hanno un effetto morale nel gioco, a discrezione dei Master.

ARTE DEL FABBRO: il personaggio è esperto nel lavorare i metalli e sa curare la propria armatura (se si tratta di un'armatura almeno simile ad una metallica), che concede un PA addizionale.

ARTE SILVANA: il personaggio è esperto nel lavorare il cuoio, il legno e altri materiali della selva. Sa curare la propria armatura (se in cuoio o pelli), che concede un PA addizionale.

ERBORISTERIA: il personaggio può raccogliere e trattare sempre e senza alcuna conseguenza i ciuffi di erbe misteriose da cui trae erbe a bi utili"

PRONTO SOCCORSO: utilizzando questo talento è possibile stabilizzare un essere morente evitando che muoia dopo i cinque minuti di coma. Se non viene curato ulteriormente con metodi più efficaci (incantesimi, unguenti o le talenti di Medicina), il morente rimarrà stabile in coma fino al giorno successivo, quando si sveglierà con il massimo dei punti ferita. Se la benda viene strappa via dal corpo il conteggio dei cinque minuti ripartirà da capo. Per utilizzare questo talento è necessario utilizzare una benda reale o, meglio, dei rettangoli di stoffa sul paziente di dimensione sufficiente a fasciare la locazione azzerata.

MEDICINA I: acquisendo questo talento il personaggio è in grado di usare bende, erbe, polveri, pomate e liquidi per curare. Dopo un intervento di 5 minuti guarisce un punto ferita nella locazione trattata o rimuove l'effetto di infetto in 15 minuti. Questo talento si può usare tutte le volte che si vuole, anche su più persone contemporaneamente a patto che siano sdraiate vicino e bendate (ospedale da campo). Requisiti: Pronto Soccorso.

MEDICINA II: come Medicina I, ma cura 1 ferita in tutte le locazioni contemporaneamente. Inoltre consente di fermare l'effetto dei veleni per ingestione, stabilizzando il paziente finché resta sdraiato sotto le cure del guaritore (alla fine del giorno il veleno avrà immediatamente effetto). Requisiti: Medicina I ed Erboristeria.

MEDICINA III: come Medicina II, ma cura tutte le ferite anziché 1 per locazione. In mezz'ora di cure rimuove veleni e malattie di qualsiasi tipo. Inoltre può riportare in vita i morti da dissanguamento disponendo di un donatore di sangue della medesima razza e di 10 reagenti, la persona deve essere operata entro 10 minuti dalla morte e sia il curato che il donatore si troveranno con solo 1 punto ferita corporeo e incapace di usare magie o combattere fino all'alba successiva Requisiti: Medicina II, Alchimia e

ARTI LUSSUOSE: Il personaggio sa creare oggetti di valore, principalmente vestiti e gioielli. Se perquisisce, il personaggio individua tutti gli oggetti di valore, poi le gemme o i gioielli, ma non gli oggetti magici o i componenti per le pozioni. Requisito: Istruzione.

DISSEZIONE: il personaggio ha una certa esperienza nel sezionare le creature viventi, per lavoro o per piacere. Usare questo talento su una creatura causa sempre un danno Fatale! E richiede almeno 30 secondi di layoro su una creatura in coma o morta (ma non disintegrata). Trascorso questo periodo il PG rileva il cartellino della vittima e va da un master che deciderà se ha effettivamente trovato parti corporee utilizzabili (se cercava qualcosa di particolare il PG deve dirlo ai master, come cuore umanoide, denti di draconico o altro). Requisiti: Arte Silvana, Pronto

MAESTRO: il personaggio può insegnare un talento che conosce a qualcun altro. L'allievo dovrà soddisfare i requisiti del talento che intende apprendere e spendere i tre "Cartellini Gloria". Maestro non permette di insegnare talenti razziali come Rigenerazione né tratti inumani come Squame.

ESPLORATORE: il personaggio ignora le zone di terrore e la maggior parte delle zone speciali.

ARTIGLIERE: consente al personaggio di usare macchine da guerra come arieti, baliste o catapulte. Senza questo talento non è possibile usare macchine da guerra e proiettili durante il combattimento.

ARTIGIANATO: insieme al talento Arte del Fabbro e/o Arte Silvana il personaggio può creare armi e armature perfette o in materiali rari (mithril, scaglie di drago, ...). Un incantatore può aver bisogno di questo talento per creare armi e armature magiche.

OCCULTISMO: il personaggio può acquisire una o più Sfere di Magia, capire se un oggetto è magico o no, e conosce le regole generali della magia (ad esempio può capire dal colore di una sfera di "attacco arcano" che magia è stata usata). Può anche percepire zone rituali attive o trappole magiche. Nelle perquisizioni questo talento può essere dichiarato per trafugare gli oggetti magici. Percezione delle dichiarazioni e della magia: Nel momento in cui un PG con occultismo vede una runa o un oggetto del colore della sfera capisce la sfera a cui queste sono associate, un altro PG no. Le dichiarazioni sono eclatanti, un PG che sente una dichiarazione ne percepisce gli effetti (vede fiamme o aloni oscuri) Inoltre il PG può esaminare altri personaggi per vedere se sono posseduti da uno spirito [e farsi mostrare il cartellino corrispondente] Requisito: un ogre non può mai acquistare questo talento.

VOLONTÀ I-IV: il personaggio può incamerare un numero di stille pari al doppio del grado acquisito in questo talento. Requisiti: ogni grado ha come requisito il grado precedente.

Talenti di vicolo

RACCATTASOLDI: il personaggio ottiene 1 rendita in più a partita (la rendita varia di partita in partita). Questo talento rappresenta particolare capacità nell'arrangiarsi più che una vera talenti professionale.

SCARAMANZIA I: il personaggio è incredibilmente superstizioso e incapace di capire i meccanismi che regolano la magia. Ci crede così intensamente che ottiene una resistenza agli effetti numerici. Il personaggio si considera con due Cartellini Gloria in più. Questo talento va interpretato! Deve creare una propria visione del mondo, rigorosamente sbagliata (convinzioni strane sulle altre razze, o sulla magia) e difenderla con tutte le proprie forze, oppure sviluppare paura od odio verso maghi e creature arcane. Requisito: non deve possedere Occultismo (né potrà acquisirlo in seguito), i draconici non possono acquisire questo talento.

SCARAMANZIA II: Aumentano a 4 gloria i Gloria concessi da scaramanzia quando è ben evidente lo stemma della propria fede sulla propria persona, eccetto verso creature legate allo stesso dio. Se si nota una creatura arcana di aspetto differente ad un normale animale o la si teme o la si vuole distruggere. Lo stesso vale gli incantatori o gli oggetti che non legati alla fede del personaggio. Il personaggio deve obbedire ai sacerdoti riconosciuti della sua fede. Non può essere ateo, deve seguire un dio o un pantheon specifico. Di magia continua a non capire nulla: se ha idee a riguardo sono clamorosamente sbagliate. Requisiti: Scaramanzia I LUPO DI MARE: immunità a urto e confusione n requisiti: marinaio, stomacaccio

IMPETO: il primo colpo che causi con un martello, mazza o ascia di almeno 100 cm può essere "Spacca" Requisiti: tempra, cavaliere

SACCHEGGIATORE: quando il personaggio perquisisce è come se identificasse tutti gli oggetti e impiega 30 secondi anziché i normali 2

GRAZIA: il personaggio può dichiarare Fatale! con un'arma sotto i 50 cm. Requisiti: Dissezione

LERCIO: In corpo a corpo con armi da taglio il personaggio può usare il modificatore Infetto!, ma solo se usa armature leggere, e veste da

MERCATO NERO: a un dato momento della partita tutti quelli che possiedono questo talenti partecipano a un'asta su degli oggetti casuali, il cui valore di partenza è quello di mercato. Gli oggetti disponibili devono essere un multiplo dei PG presenti alla partita e dotati di mercato nero (es. se i PG sono 3 gli oggetti saranno 3, o 6 o 9 o 12) Requisito: Istruzione

TORTURARE: per estorcere informazioni il personaggio può con 30 secondi di "lavoro" di coltello su un bersaglio inerme causa dolore 2, se un bersaglio inerme subisce dolore il giocatore deve spiegare il talento, dopodiché dichiara "Ti vincolo mortale, rispondi alla mia prossima domanda sinceramente si o no" oppure "ti vincolo mortale dimmi il nome che ti chiedo" la tortura equivale a un rituale, deve essere presente un master -la tortura sfinisce, si può usare per fare al massimo tre domande di seguito. La vittima può scegliere di morire prima di rispondere alla prima domanda, la vittima può scegliere di subire uno svantaggio mentale quando viene posta la seconda domanda di seguito, il tipo di svantaggio è a scelta di master e torturatore La tortura non funziona su chi ha svantaggi mentali

Talenti di Resistenza

SCORZA DURA: il personaggio è resistente ai danni Colpo! e Perforante!, ma non può utilizzare armature.

ROBUSTEZZA II: il personaggio guadagna un'ulteriore ferita locazionale o corporea. Requisito: Robustezza I. Elfi e gnomi non possono mai acquisire questo talento.

STOMACACCIO: il personaggio è immune ai veleni per ingestione e alle malattie non magiche, inoltre non subisce conseguenze per la chiamata infetto!

VIGORE I: il personaggio guadagna 2 ferite corporee addizionali. Requisito: non deve possedere Tempra né potrà acquisirlo in seguito.

VIGORE II-IX: il personaggio guadagna una ferita in più per ogni modificatore (es. con Vigore II si hanno in totale 4 ferite). Requisito: ogni grado del talento ha come requisito il grado precedente, quindi non è possibile acquistare Vigore VIII se non si possiede Vigore VII. Elfi e Gnomi non possono prendere Vigore V.

TESTA DURA: il personaggio è immune a confusione N

OFFESA IMPERDONABILE: il personaggio deve offendere in modo pesante con almeno 15 parole il bersaglio, dopodiché può dichiarare al suo indirizzo: Voce! Vincolo mentale voi che ho offeso venite a uccidermi! non usabile verso avversari in fuga o che non impugnano

ralenti di combattimento

ESPERTO CON (NOME DELL'ARMA): il guerriero causa danno Colpo Intenso! con l'arma da corpo a corpo prescelta. L'arma deve essere ben specificata. Non è possibile, ad esempio, usare Esperto con la Spada con uno spadone a due mani (più di 110 cm), con una daga (meno di 50 cm) o con una mazza (meno di 110 cm, ma tipologia diversa). Requisito: la competenza adatta all'arma con la quale ci si intende specializzare.

SBILANCIARE: il guerriero può dichiarare, in aggiunta o sostituzione al proprio danno, l'effetto Urto! con le armi della categoria Armi Grandi. Requisiti: Armi Grandi e Forza Straordinaria.

DISARMARE: il personaggio può causare l'effetto Disarma! con le armi a una mano, ma non può usare questo talento se durante il combattimento sta utilizzando armature, scudi o due armi.

MAESTRIA CON (NOME DELL'ARMA): il personaggio potenzia con Intenso! un qualunque danno che può fare con l'arma prescelta (Spacca!, Fuoco!, ecc.) a rappresentare la maggior precisione, inoltre potenzia di 2 eventuali effetti numerici che l'arma causa, arrivando al potenziamento intenso! Se si arriva al valore 11. Requisito: Esperto con (nome dell'arma) nell'arma

АRCAЛА доміле

in cui vuole acquisire la Maestria.

STILE D'ARME [SPECIFICARE STILE]: utilizzando questo talento con le armi in cui il PG ha Maestria si può usare lo stile d'arme prescelto, non puoi assommare a stile d'arma il bonus di maestria. Puoi imparare un solo stile d'arma

[armi con spuntoni o seghettate]Stile crudele: Dolore 6 [armi da botta] Stile travolgente: Urto! o Urto! Intenso!

[armi da taglio] Stile lacerante: causi danno Perforante!

[armi da botta] Stile martellante: causi confusione! intenso!

[qualsiasi] Stile glorioso: +2 alla gloria quando impugni l'arma

[armi sotto i 110 cm] Stile preciso: gli effetti numerici che causi sono ntensi!

Requisiti: Maestria con (nome dell'arma), Gloria I

PRESA SALDA I: dichiara Resisto! Se subisce Goffaggine!

PRESA SALDA II: dichiara Resisto! parando Spacca! ed Immune! a Goffaggine!. Requisito: Presa Salda I.

PRECISIONE I: in mischia coi pugnali e con gli attrezzi di tortura causi +4 con gli effetti numerici, se arrivi a 11 l'effetto diventa intenso! Requisiti: pronto soccorso

PRECISIONE II: in mischia coi pugnali e con gli attrezzi di tortura causi +7 con gli effetti numerici, se arrivi a 11 l'effetto diventa intenso! Requisiti: precisione I

ralenti di pisciplina

AUTOCONTROLLO I: il personaggio dichiara Resisto! a Possessione N! E ai vincoli mentali che lo costringerebbero a innamorarsi o avere reazioni violente istantanee (fascino, ispirare ira e offesa imperdonabile)

CORAGGIO I: può dichiarare Resisto! a Terrore N!

CORAGGIO II: dichiara Immune! a Terrore N!. Requisito: Coraggio I

AUTOCONTROLLO II: il personaggio è resistente a tutti gli effetti mentali (in cui sono compresi i vincoli mentali), dichiara Resisto!. Requisiti: Coraggio II e Autocontrollo I.

GLORIA I: il personaggio si considera avere un Cartellino Gloria in più rispetto a quelli che possiede per resistere alle chiamate. Ovviamente questo bonus non è utilizzabile per acquistare nuove talenti.

GLORIA II-V: modificatori di Gloria I, il personaggio si considera avere tanti Gloria extra pari al grado raggiunto in questo talento. Requisito: ogni grado del talento ha come requisito il grado precedente, ad esempio non è possibile acquistare Gloria IV se non si possiede Gloria III

TENACIA: il personaggio sacrifica un cartellino stilla e per il prossimo combattimento otterrà l'immunità ai danni per tutti i danni a cui è resistente. Il guerriero non può lasciare il combattimento

INDOMABILE: il personaggio sacrifica un cartellino dichiarando immune! a un effetto mentale o un vincolo per la durata del combattimento resterà immune a tale effetto.

Talenti di Intelligenza

VISTA ACUTA I: si può dire toccando un personaggio: "Vincolo! Rivela la tua razza, la tua stirpe e se sei mascherato". Dopo 3 minuti di analisi può dire "Vincolo! Non mentire sul tuo nome". Il PG studia la persona e poi nel vincolo specifica che le informazioni devono essere rivelate solo a lui. inoltre se c'è un personaggio nascosto ne percepisce vagamente la presenza, pur non potendo effettuare azioni contro l'occultato.

VISTA ACUTA II: consente di individuare i personaggi sotto Occultamento, ma non quelli sotto Occultamento Intenso!.

MEDITAZIONE I: il personaggio può assorbire stille di ogni sfera Solo elfi, gnomi, fomori, coboldi e draconici possono acquisire questo talento.

MEDITAZIONE II: il personaggio se partecipa a un rituale può donare l'equivalente di una stilla gratuitamente, non funziona per i cerimoniali. Requisiti: Meditazione I. Solo elfi, gnomi, coboldi e draconici possono acquisire questo talento.

INGEGNERIA: consentente di usare balestre, cannoni, archibugi e altre armi avanzate. Questo talento viene trattata in un altro volume. Requisito: Istruzione

TOSSINE: consente di creare veleni. Requisiti: Pronto Soccorso e Alchimia.

ELEMENTALISTA: consente di creare pozioni legate agli elementi. Requisito: Alchimia.

AMMALIATORE: consente di creare pozioni che influenzano la mente. Requisito: Alchimia.

VOCE SUADENTE: se contratti con qualcuno per più di cinque minuti su un oggetto puoi usare "vincolo mentale" con trasmissione di potere

per obbligarlo a comprarlo, la discussione deve esser stata fatta in modo volontario. Se parli per più di cinque minuti con qualcuno della tua razza facendo apprezzamenti sentimentali od erotici puoi usare "vincolo su [tua razza]" per farlo innamorare di te, nel vincolo va sottolineato che dovrà essere geloso.

ralenti di tico

FRECCIA INCENDIARIA: le frecce del personaggio causano danno Fuoco! se sono colorate di rosso. Requisito: Armi da Tiro.

LANCIATORE ESPERTO: le armi da lancio causano danno Perforante! se sono colorate di nero. Requisito: Armi da Lancio.

ARCIERE ESPERTO I: le frecce del personaggio causano danno Perforante! Requisito: Armi da Tiro.

ARCIERE ESPERTO II: le frecce del personaggio causano Perforante! Intenso! se sono colorate di giallo. Requisito: Arciere Esperto I.

FRECCIA AVVELENATA: le frecce del personaggio colorate di verde causano Perforante! Sonno 4! Requisiti: Alchimia e Arciere Esperto II.

SOFFIO DELL'INVERNO: le frecce del personaggio sono bianche e causano gelo infetto! perché contengono l'estratto di rare piante montane. Requisiti: Arciere esperto II, Freccia avvelenata

AVVELENATORE: le armi da lancio del personaggio colorate di verde causano Acido! Confusione 6! Requisiti: Alchimia e Lanciatore Esperto.

FRANSISCA: usando asce da lancio (senza anima) il personaggio può dichiarare Spacca! al primo lancio in ogni combattimento Requisiti: Armi da Lancio, Forza Straordinaria.

ralenti di pestrezza

NASCONDERSI: il personaggio può occultarsi quando non viene osservato da nessuno alzando il dito. In tal caso viene considerato invisibile. Per utilizzare questo talento occorre usare come nascondiglio qualcosa che potrebbe effettivamente nascondere il personaggio, una parete, una colonna o degli alberi, ma non erba altra una decina di centimetri. Se il personaggio si muove o compie una qualsiasi azione torna visibile. Un personaggio equipaggiato con armature medie o pesanti non può utilizzare questo talento.

EVASIONE: il personaggio può scappare se viene legato, sciogliendo le corde in qualunque momento. Questo talento non può essere utilizzata se il personaggio indossa armature medie o pesanti.

LESTO I: consente di attraversare una parete (simulata da uno spago teso) mimando l'arrampicata 15 secondi per lato. Se una porta è chiusa il personaggio può aprirla lavorandoci 15 secondi, a patto che la difficoltà stabilita dai Master su un apposito cartello sia pari o inferiore alla Gloria del PG. È vietato scassinare realmente porte chiuse a chiave. Puoi anche trovare e disinnescare le trappole come indicato sul cartellino. Questo talento e le sue evoluzioni non possono essere utilizzati con armature medie o pesanti.

LESTO II: il personaggio dichiara Elusione! a tutti i dardi purché non abbinati a chiamate mentali, a patto di potersi muovere e di non aver scatenato egli stesso la proiezione (entrando in una zona o facendo scattare una trappola). Requisito: Lesto I

LESTO III: il personaggio dichiara Elusione! a esplosioni o onde purché non abbinate a chiamate mentali, a patto di potersi muovere e di non aver scatenato egli stesso la proiezione (entrando in una zona o facendo scattare una trappola). Requisito: Lesto II

ralenti di forza

FORZA STRAORDINARIA: i personaggi con questo talento vincono automaticamente le risse contro personaggi che ne sono privi.

BERSERKER I: il personaggio potenzia con Intenso! qualsiasi sua dichiarazione di danno fisico (fino a un massimo di due chiamate per colpo). Dopo aver acquistato questo talento il personaggio non può più utilizzare Armi da Tiro o Armi da Lancio.

BERSEKER II: tutti i danni possono essere potenziati con Intenso!. Il personaggio, una volta iniziato un combattimento, non può abbandonarlo e non può usare armature metalliche o simulanti metallo. Requisiti: Berseker I

BERSEKER III: tutti i colpi in mischia possono essere potenziati con Urto!. Se il personaggio o il suo signore viene offeso è obbligato ad attaccare. Requisiti: Berserker II

PORTATORE: i personaggi con questo talento possono portare 12 oggetti anziché 6, e infinite pergamene.

SPEZZACATENE: se legato e cosciente può spezzare corde, catene e manette di fattura ordinaria o buona dichiarando Spezzacatene! allo

stesso modo in cui si utilizza il talento Lesto per aprire le porte.

COLPO POSSENTE: il personaggio può causare danno Spacca! con le armi previste dal talento Armi Grandi. Requisiti: Armi Grandi, Forza Straordinaria, Portatore, Spezzacatene, Robustezza I

SCAGLIAMASSI: il personaggio può scagliare massi con circonferenza di almeno 40 cm causando Colpo! Urto! Requisito: Armi da Lancio. Non è acquisibile da gnomi o elfi.

Tratti Bazziali

INSEPOLTO: diventi un non morto corporeo, i non morti dichiarano Immune! a tutti gli effetti mentali (tra cui vincolo mentale e vincolo sui mortali), Guarigione! e Taumaturgia! e ai danni potenziati con Stordisci!, e Resisto! a Mortale N!. Non possono essere resuscitati, ne subiscono danni da veleni (tipo infetto) o malattie. Non posso avere benefici da cibi e bevande non magiche

ESANGUE: il personaggio dichiara Resisto! a Fuoco! e Dolore!. Il personaggio deve essere pallido o albino.

GROTTESCO: il personaggio dichiara Resisto! a Terrore! e vincolo sui mortali. Il personaggio deve essere gobbo o deforme.

RIGENERAZIONE: talento proprio della razza troll. Alla fine del combattimento tutte le ferite guariscono, dichiarare Rigenerazione!. Ma il personaggio è sensibile al fuoco: non si può dichiarare Resisto! o Immune! se si riceve un danno Fuoco!. Inoltre la locazione o il corpo si azzerano senza possibilità di rigenerazione (solo Duro a Morire o un guaritore possono essere di aiuto).

Tratti Inumani

Si tratta di talenti particolari. Il personaggio che li possiede viene identificato da un marchio, un segno fisico, visibile e ben riconoscibile, un tratto che normalmente non appartiene alla razza umana. Tale marchio deve essere individuabile dal costume o dal trucco del giocatore.

PELLICCIA: il personaggio dichiara Immune! a Gelo!. Marchio:

SANGUE ARCANO [TIPO]: Il personaggio sceglie una sfera, con cui ha un innata affinità; nelle perquisizioni trova oggetti relativi a quella sfera; ha CCA 1 verso un oggetto incantato della sua sfera ed è considerato avere il livello di magia minimo necessario ad adoperare l'oggetto. Marchio: colore della sfera almeno a tracce sul corpo o sui capelli

TERZO OCCHIO: il terzo occhio permette di vedere chi sta dichiarando Occultamento! Marchio: un terzo occhio sulla fronte.

PSION I: all'inizio del combattimento può dichiarare Dardo dell'Urto! Marchio: un occhio sulla mano o sull'avambraccio. Requisito: Terzo

PSION II: all'inizio del combattimento il personaggio può dichiarare Dardo dello Possessione N! con N pari al numero dei suoi Gloria. Marchio: una bocca aggiuntiva sulla testa o su un braccio. Requisito: Psion I.

PSION III: toccando una creatura in coma il personaggio può dire: "Ti vincolo, mortale, rispondi a questa domanda" e rivolgerle una qualunque domanda. Questo potere non può essere utilizzato su persone vive e coscienti, né su cadaveri. Marchio: un'orecchia aggiuntiva sulla testa o su un braccio. Requisito: Psion II.

BESTIALE I: all'inizio del combattimento può dichiarare Onda di Terrore 3! Marchio: un tratto da animale tra capelli, orecchie naso, volto

BESTIALE II: all'inizio del combattimento il personaggio può dichiarare Onda di Terrore 6! Marchio: 2 tratti bestiali. Requisito: Bestiale I.

BESTIALE III: all'inizio del combattimento può dichiarare Onda di Terrore 8! Marchio: aspetto completamente bestiale. Requisito: Bestiale

SCAGLIE: non può più usare armature, ma le scaglie gli forniscono una protezione pari ad un'armatura leggera. Marchio: scaglie e/o la pelle colorata uniformemente di un colore diverso da quello della creatura base (mai rosa!)..

RIGENERAZIONE: come il talento razziale dei troll, sensibilità a Fuoco! compresa. Marchio: escrescenze ossee sul corpo.

PLANATA: come se il personaggio avesse le talenti Marinaio e Cavaliere ma non permette l'accesso alle rispettive evoluzioni, inoltre consente di fuggire o entrare in gioco considerando come "zona di fuga" qualunque confine dell'area di gioco non coperto da strutture. Marchio: Ali

ORGANI SPOSTATI: il personaggio ha una fisionomia interna diversa da quella normale della sua razza. Questo lo rende resistente a colpi mirati a qualche organo vitale ed è quindi resistente ad Sventra (nome della sua razza)! Marchio: una faccia o un braccio inutile aggiuntivo.

PROMESSA OSCURA: se il personaggio muore risorgerà come non morto. In tal caso la mutazione Promessa Oscura dovrà essere rimossa dalla lista delle talenti del personaggio e la razza cambiata in Non-morto. La vittima acquisirà quindi il talento razziale Non-morto. Il personaggio però non può più spendere Cartellini Gloria in questa nuova forma. Marchio: dopo la trasformazione il personaggio deve avere un aspetto cadaverico.

ARTIGLI I: il personaggio dispone di artigli retrattili: armi piccole che dichiarano Colpo! e che il giocatore può togliere quando vuole . Quando il mutato utilizza gli artigli e subisce Goffaggine! deve dichiarare Immune! Marchio: gli artigli se non sono ritirati, altrimenti nulla

ARTIGLI II: gli artigli sono potenziati con Intenso! Marchio: gli artigli, se non sono ritirati, altrimenti nessuno Requisito: Artigli I.

IGNIFUGO: il personaggio dichiara Immune! a Fuoco!. Marchio: pelle rossa, o almeno grosse chiazze di pelle color rosso.

ANIMA PERDUTA: la mente della creatura è stata devastata e dichiara immune! a Possessione N! e Terrore N!, ma è anche soggetta allo svantaggio stupidità. Marchio: squarci sulla pelle, ematomi e simili. Marchio: squarci sulla pelle, ematomi e simili

GHIANDOLE DEL COBRA I: al personaggio sono nate ghiandole velenifere con le quali può secernere un veleno che applica sulle armi. In combattimento può dichiarare Acido! Marchio: denti di serpente.

GHIANDOLE DEL COBRA II: il personaggio può sputare il suo veleno e, all'inizio del combattimento, può dichiarare Dardo di Acido Confusione 3! Marchio: coda di serpente o cappuccio da cobra o disegni sulla pelle a ricordare la pelle di un cobra reale. Requisito: Ghiandole del Cobra I.

GHIANDOLE DEL COBRA III: a mani nude il personaggio può dichiarare Fatale! (simulando il morso). Marchio: un altro aggiuntivo di Ghiandole del Cobra II. Requisito: Ghiandole del Cobra II.

DONO DELLA NEBBIA I: il personaggio può occultarsi come se avesse il talento Nascondersi. Marchio: pelle cinerea.

DONO DELLA NEBBIA II: il personaggio può dichiarare Etereo!, ma solo per attraversare ostacoli. Può quindi attraversare le pareti normalmente scalabili solo con il talento Scalatore senza dover nemmeno attendere 15 secondi per ciascun lato. Marchio: capelli grigi. Requisito: Dono della Nebbia I.

DONO DELLA NEBBIA III: il personaggio è sempre Etereo! e intangibile. Inoltre non può più portare alcun oggetto, armi incluse o infliggere danni fisici. Marchio: abiti color nebbia. Requisito: Dono della Nebbia II.

CORNA GLORIOSE I: il personaggio possiede delle belle e possenti corna: esse sono per lui uno status symbol e gli concedono un bonus di 2 alla Gloria. Marchio: corna da almeno 25 centimetri (2 da toro nel caso

CORNA GLORIOSE II: il personaggio possiede delle corna stupende e di dimensioni ragguardevoli che gli concedono un bonus di 3 alla gloria. Marchio: le corna devono essere almeno otto e formare una specie di

CODA PODEROSA: la grande coda del personaggio lo aiuta a non cadere quando viene colpito. Il personaggio dichiara Resisto! a Urto!. Marchio: una coda che tocchi terra.

PREDATORE: può cibarsi di una creatura per 30 secondi, per poi dichiararle Fatale! Marchio: denti particolari: dipinti o da animale predatore.

ARTE DRACENA I: l'arte dracena è un'arte arcana istintiva utilizzabile solo da fomori in cui è stato iniettato sangue draceno. Il primo livello, chiamato "arte delle ossa", consente di creare armi e armature con una secrezione, usando reagenti (che vengono mangiati), armi di buona od ottima fattura color "osso" che non danno ingombro, o armature medie. Inoltre il draceno può consegnare cartellini stilla alle creature plasmate con arti dracene da lui o da suoi alleati. L'arte dracena solitamente è prerogativa di caste sacerdotali femminili. Requisiti: fomoro. Marchio: sprovvisto di bocca, che è sostituita da 2 sottili fessure; il colore della pelle può essere qualsiasi, ma mai rosa.

ARTE DRACENA II: Con questa capacità si può iniziare a usare l'"arte della carne", grazie alla quale si ottiene al proprio servizio un qualunque numero di creature Infiniti (vedi in seguito) plasmate da carne morta, color marrone, piene di zanne e artigli. Requisiti: razza drahiti, Arte

ARTE DRACENA III: è possibile creare servitori incapaci di combattere ma con qualunque capacità artigianale, o Araldi Draceni, più svegli ma meno robusti degli Infiniti, e che possono comandarli. Requisito: Arte Dracena II.

ARTE DRACENA IV: consente tramite un rituale di creare un capolavoro chimerico. Per ogni artista draceno IV può esistere 1 solo capolavoro chimerico, che deve sempre restare in linea di vista. Occorre radunare corpi esanimi freschi (nel caso dei PNG, se i master concedono, basta il sangue), morti in giornata, ed eseguire il rituale con più artisti dracenici possibile. La creatura avrà automaticamente le talenti Non-morto e Artigli II, e Stupidità se non è in linea di vista col suo padrone originale. In altro punto per ogni partecipante al rituale: il totale ottenuto sono le talenti della creatura, il cui aspetto solitamente sarà pallido, marrone o comunque di colori smorti. La creatura potrà ottenere le talenti da tutte le creature morte o dalle altre creature con Arte dracena presenti.

SPORE SOPORIFERE: il personaggio può dichiarare Sonno 3! con attacchi da mischia Marchio: aspetto da fungo o funghi e muffe che spuntano dal corpo.

VEGETALE: il personaggio fornisce tre reagenti alchemici ulteriori nei rituali solo per la presenza Marchio: caratteristiche vegetali ben visibili (foglie al posto dei capelli, corteccia al posto della pelle, liane che spuntano ecc.)

MOLTEPLICE: il personaggio è immune a perforante Marchio: il corpo deve essere composto da più parti, insetti, ossa, teste e così via

CORAZZA INNATA: il personaggio ottiene 2 PA, non può indossare armature o avere altri tratti inumani che danno PA il personaggio non può usare incanti o talenti di destrezza Marchio: una corazza organica integrale il trucco deve coprire in ogni caso tutto il corpo

Infinito e Araldo Draceno sono creature particolari che possono essere plasmate grazie ad alcuni dei tratti inumani (Arte Dracena).

INFINITO: Robustezza I, Vigore I, Non-Morto, Immortale, Artigli II, Predatore

Devono trovarsi nel campo visivo di qualcuno che possegga Arte Dracena o sono soggetti a Stupidità. Il loro valore di gloria è pari al valore di Arte Dracena più Gloria I-V della loro guida.

ARALDO DRACENO: Tempra, Robustezza I, Non-Morto, Arte Dracena I, Armi comuni, Armi grandi. Ogni cartellino stilla incamerato dall' araldo aumenta di 1 il suo valore di gloria. L' araldo può contenere fino a cinque stille.

Talenti Baci

CONDOTTIERO: con questo talento il personaggio dispone perennemente di creature di rinforzo per sopperire alle perdite: può avere al suo servizio dei seguaci sacrificabili. Questi equivalgono a comparse. Se vengono uccise possono rientrare in gioco dopo un tempo dipendente dal tipo di seguace con un nuovo nome. La somiglianza è giustificata dall'appartenenza allo stesso clan. Quando riappaiono non hanno più i ricordi che avevano precedentemente.

Ci sono tre tipi di seguaci:

Popolani: 2 talenti non possono portare oggetti ma solo sacchi portatutto, appena azzerati vanno off game e riappaiono da un posto dove non vengono visti e non vedono nessuno, alleati compresi.

Lacché: Popolani: 5 talenti non possono portare oggetti ma solo sacchi portatutto, appena azzerati vanno off game e riappaiono da una zona di fuga

Gregario: 7 talenti, ce ne può essere solo uno, se non porta oggetti riappare come i lacché, altrimenti deve aspettare che passimo 10 minuti dalla morte (5 coma e 5 cadavere) come un normale PG, dopodiché il suo cadavere diviene automaticamente irrilevante.

I sacrificabili hanno quei talenti e non possono acquisirne di nuovi, ne cambiarli fino all'alba sucessiva. Se il condottiero muore i sacrificabili fuggono sempre via dall' area di gioco per non tornare mai più. Le comparse non sono fornite dai Master, sebbene giocatori con personaggi morti o coloro che vogliano provare il gioco possano esser indirizzati a personaggi con questo talento.

Sono proibiti i talenti che producono un qualsiasi tipo di risorsa, come raccattasoldi, Volonta I e il 2° livello in qualsisi sfera, maestro. Una volta entrati in gioco i seguaci mantengono le loro caratteristiche per tutto il giorno.

Questo talento consente di avere seguaci della propria razza, tranne nel caso di draconici, ogre, troll comuni, che devono sceglierne un' altra

NEMESI [NOME RAZZA]: il personaggio può dichiarare sventra[bersaglio] ma subisce gli effetti dell'Odio verso i membri di quella razza o tipologia di creature arcane

IMMORTALE: quando verrebbe mandato in coma può usare la chiamata

Rigenerazione! Spendendo un cartellino stilla.

RINCUORARE: il personaggio può dichiarare Onda di dispersione del Terrore N! dove N è il suo valore di Gloria (attenzione: non è un incantesimo!)

URLO DI GUERRA I: all'inizio di ogni combattimento il personaggio può dichiarare Onda di Terrore 2!

URLO DI GUERRA II: all'inizio di ogni combattimento il personaggio può dichiarare Onda di Terrore 4! Requisito: Urlo di Guerra I.

URLO DI GUERRA III: all'inizio di ogni combattimento il personaggio può dichiarare Onda di Terrore 6! Requisito: Urlo di Guerra II.

CONOSCENZE: all'inizio dell'evento il personaggio ottiene informazioni aggiuntive in base alle sue conoscenze (arcane, taverna, malavita ecc.). Non è detto che ne ottenga ad ogni evento.

FIGLIO DEL NORD: il personaggio dichiara Resisto! a Gelo!

FIGLIO DEL DESERTO: il personaggio dichiara Resisto! a Fuoco!

INSONNE: il personaggio dichiara Immune! a Sonno!

OSSA MASSICCE: il personaggio dichiara Resisto! a Spacca!

svantaggi

Gli svantaggi sono una sorta di "maledizione" che colpisce in particolare alcune razze (come i troll o i fomori), ma può anche colpire, in alcune circostanze, un singolo personaggio, oppure può essere legato ad un oggetto magico.

STUPIDITÀ: svantaggio tipico della razza troll.Puoi scegliere se esprimerti a grugniti o nella lingua corrente. Nel secondo caso rispondi a qualsiasi domanda e non puoi mentire

CANNIBALISMO: chi è affetto da cannibalismo si nutre delle carni dei suoi nemici o dei suoi compagni. Ogni volta che manda in coma un mortale deve fermarsi ad assaggiarlo (si china e simula un morso a distanza realistica). Finita la battaglia continuerà a mangiare una creatura a terra per almeno 15 minuti, a meno che non venga fermato o non possa causare Fatale!. Dopodiché sarà sazio fino al combattimento successivo. Non aiuterà i compagni morenti: ciò che è a terra non è altro che succo e polpa.

FRAGILITÀ: il personaggio non può acquisire le talenti Vigore I, Tempra o Robustezza I e derivate. Se già in possesso le perde.

ODIO: il personaggio odia profondamente una razza, una cultura o una categoria di persone (es. cavalieri). Se solo gli viene rivolta parola da questi è obbligato ad attaccare per ucciderli.

SERVITÙ RAZZIALE: il personaggio è obbligato a obbedire ai capi della sua razza. Non può comandare membri della sua stessa razza.

ASSUEFAZIONE: Il personaggio perde tutti i vantaggi della Gloria eccetto per acquisire talenti nuovi. Apparirà come un alcolizzato o un drogato.

DISLESSIA GRAVE: il personaggio non può mai acquisire il talento Istruzione. Se già ha questo talento la perde insieme a tutti i talenti derivati

MENTALITÀ LINEARE: Non può acquisire il talento Occultismo e le talenti che lo richiedono come requisito. Inoltre non può usare alcun oggetto magico.

PERVERSIONE: è corrotto nel corpo e nell'anima. Non può utilizzare Gloria per ottenere nuove talenti. I PNG perversi hanno gloria fissa, solitamente 3.

MUTO: il personaggio non può parlare o usare incantesimi che richiedono una formula. Deve comunque utilizzare normalmente le dichiarazioni e può compiere rituali senza parlare, se ne è in grado.

FURIOSO: il personaggio non può allontanarsi da un combattimento che coinvolga lui stesso o alcuni suoi simili.

SENSIBILITÀ (TIPO DI EFFETTO): il personaggio non potrà mai essere resistente o immune al danno o al modificatore a cui è sensibile. Quando subisce l'effetto in questione questo viene potenziato con devastante. Sensibilità possibili sono: fuoco, gelo, acido, domine, infetto, magico.

BESTIALE: può usare solo armi naturali (artigli ad esempio)

LEGATO PER LA VITA: Il personaggio ha giurato sul suo sangue di proteggere un altro personaggio. Se questo muore egli si procurerà la morte (al più tardi al termine del primo combattimento).

SOLITARIO: non puoi stare per più di 10 minuti assieme a un altro

FOTOFOBICO: quando non è in una zona d'ombra la sua gloria va a

TIMIDO: se una persona dell'altro sesso ti parla sei soggetto a terrore 6 al di la di qualsiasi resistenza/immunità tu abbia (o del tuo sesso se preferisci)

VILE: i combattimenti ti spaventano, fuggi se ti trovi in presenza di veri combattimenti (non tornei o allenamenti)

DELICATO: in presenza di corpi feriti o ancor peggio fatti a pezzi subisci conati di vomito che ti impediscono ogni azione tranne muoverti finché non ti allontani

sfere di magia

Di seguito vi sono le sfere di magia. Alla creazione del personaggio è possibile prendere al massimo 2 livelli in ogni scuola, eccezion fatta per Ogre, che non possono prenderne.

I livelli per ogni sfera sono 4.

Requisito per il livello I: Occultismo

Requisito per i livelli II-IV: i livelli precedenti della stessa sfera.

Possiedi capacità di percepire gli spiriti e se hai sufficiente DCA disponibile di scacciare quelli legati alla tua sfera o distruggere quelli della sfera opposta (consegnali a un master), puoi attivare oggetti magici durante i combattimenti dichiarando "controllo [nome oggetto + DCA oggetto + scuola usata].

Puoi contribuire ai rituali e realizzarne alcuni da pergamena tra i più semplici.

Quando leghi qualcuno puoi dichiarare "con questi legacci io ti vincolo, finché non sarai liberato anche la tua magia sarà bloccata"

Speciale: animanzia può scacciare gli spiriti di tutte le sfere, alchimanzia può distruggere quelli di tutte le sfere.

abilità accone

Di seguito si riporta la lista completa di tutte le abilità arcane disponibili. Queste abilità seguono le stesse regole dei talenti presentate nei primi capitoli tranne che in zone prive di magie perdono la loro funzionalità.

ARMA TONANTE: il personaggio può causare danno Folgore! in corpo a corpo se l'arma sembra di materiale naturale (rocce, osso o legno) o del colore della sfera di magia appropriata. Requisiti: Aeromanzia I, Animanzia I, Egomanzia I o Alchimanzia I.

CHIAVE DI BRINA (AEROMANZIA, IDROMANZIA): L' incantatore con questo talento arcano può scassinare serrature come se avesse un talenti di scassinare pari al doppio del suo livello nelle sfere di aeromanzia e idromanzia (se il mago ha sia idromanzia e aeromanzia si sommano) Requisiti: aeromanzia I o Idromanzia I

PASSO SILVESTRE: Se mentre non sei visto ti nascondi dietro un albero o una siepe ti nascondi sotto occultamento! e puoi passare da albero ad albero restando occultato a patto che I 2 alberi siano a max 3 metri. Requisito: animanzia I o negromanzia I

ALEGGERIRE: consente di portare con se 12 oggetti, non sommabile con il talento "portatore" Requisiti: geomanzia I o aeromanzia I

TELA IPNOTICA: questo talento può essere usato solo fuori dal combattimento e richiede che il bersaglio sia addormentato, in coma stabilizzato o legato.

Spiegate al bersaglio il talento in modo da evitare fraintendimenti e poi fate un minuto di formule magiche e gesti mistici, al termine dei quali potete porre un *vincolo mentale!* sul bersaglio.

Il vincolo è un'azione da svolgere appena possibile, fatta l'azione finito l'incanto, l'azione può svolgersi nel futuro o essere complessa.

Ad esempio se ordini "sii fedele a me" la durata è di pochi istanti (ti è stato fedele no?), se ordini "appena scende la sera uccidi il tuo capo sfruttando al massimo le tue capacità" il vincolo si attiverà la sera e si esaurirà solo quando l'incantato avrà ucciso il suo capo, Se l'azione ha più possibili conclusioni il vincolo si esaurirà quando verrà soddisfatta una delle condizioni di conclusione.

Essendo il bersaglio in coma quando subisce quest'abilità arcana non ricorderà mai chi lo ha vincolato, ma potrebbe ricordare chi lo ha steso, se il bersaglio è solo legato ricorderà tutto.

Alterare l'istinto: spendendo una stilla puoi imporre su una persona un modo di agire generico e valido potenzialmente con tutti che durerà fino all'alba successiva come "non mentire mai" "non usare armi" "ubbidisci a chi si veste di rosso". non puoi ad esempio imporre fedeltà verso te o un gruppo di persone.

Oblio: spendendo una stilla tutte le informazioni passate presenti e future sul vincolo verranno dimenticate quando questo si esaurisce. Solo demonologia.

Requisiti: animanzia I o demonologia I

PASSO D'OMBRA: Ti puoi occultare toccando una parete e recitando

la formula + nome magia e puoi spostarti tenendo la schiena alla parete a ogni passo (non puoi attraversare varchi ad esempio) Requisiti: negromanzia I, Alchimanzia I, Geomanzia I

RIPARAZIONE: in 30 secondi di lavoro reintegri tutti i PA della locazione o curi 1 Pf ai costrutti e alle strutture Requisiti: geomanzia I, alchimanzia I

SISMA: il personaggio tenendo prima la mano verso l'alto e poi toccando il terreno può causare "esplosione! urto! Requisiti: geomanzia II o aeromanzia III o egomanzia III

ANTIMAGIA: Dichiarazione: Dardo disperdincanti! Disperde gli effetti che usano formule, non puoi usarlo due volte di seguito sullo stesso bersaglio nello stesso combattimento, ha effetto anche se pronunciato un attimo dopo l'uso dell'incantesimo (tipo va usato entro un secondo dalla fine della dichiarazione), va bene sia sul bersaglio che su chi lancia l'incantesimo Requisiti: una qualsiasi sfera a I

ESORCISMO LEGALE: il personaggio può dichiarare Sventra Demoni! Requisito: Egomanzia II.

EVOCAZIONE: il personaggio può avere al proprio servizio una o più creature arcane purché sia in grado di controllarle spendendo CCA in misura pari alla loro DCA. La creatura viene interpretata da una persona truccata adeguatamente che deve essere trovata dal giocatore stesso che interpreta l'evocatore. Se non si possiede Richiamo Arcano è possibile richiamare le creature arcane esiliate dal piano materiale (ossia i cui punti ferita sono stati azzerati ma che non ha subito annienta o chiamate di morte istantanea) dopo un'ora dalla loro eliminazione. È sufficiente che l'evocatore e lo "spirito" della creatura siano entro 3 metri e che l'evocatore reciti una formula di sei parole seguita dalla dichiarazione Richiamo!. Vedete il bestiario arcano per scegliere un tipo di creatura adeguata alla sfera del mago. Se la creatura viene annientata in modo definitivo, la CCA usata per controllarla viene persa fino al giorno sucessivo. Se evocate nuove creature DEVE essere perfettamente palese dall'aspetto che non sono le stesse che già avete evocato precedentemente.

FORTEZZA MENTALE: Se il mago ha un valore di Gloria minore di 3 si comporta come se avesse 3. Requisiti: Geomanzia I o Egomanzia I.

FORTITUDO: Requisiti: Geomanzia I

Il personaggio ha accesso a diverse dichiarazioni a seconda del grado di Geomanzia posseduto. Le dichiarazioni sono cumulabili.

Con Geomanzia I dichiara Resisto! a Fuoco! e Acido!

Con Geomanzia II dichiara Resisto! a Folgore!, Urto! e Perforante!

Con Geomanzia III dichiara Resisto! a Gelo!, Spacca! e Colpo!

Con Geomanzia IV dichiara Resisto! a Sventra! e Disintegrazione!, dichiara Immune! a Fuoco!, Gelo!, Acido! e Folgore!

GHIACCIARE: il personaggio può causare danno Gelo! in corpo a corpo se l'arma sembra ghiaccio o del colore della sfera di magia appropriata. Requisiti: Demonologia I, Egomanzia I o Idromanzia I.

INFIAMMARE: il personaggio può causare danno Fuoco! in corpo a corpo se l'arma sembra fiammeggiante o del colore della sfera di magia appropriata. Requisiti: Alchimanzia I, Demonologia I o Piromanzia I.

LAMA DEL PIANTO: il personaggio può causare danno Acido! in corpo a corpo se l'arma sembra di materiale naturale (rocce, osso o legno) o è del colore della sfera di magia appropriata. Requisiti: Animanzia I, Demonologia I, Geomanzia I o Negromanzia I.

RESISTERE ALL'ELEMENTO: il mago dichiara Resisto! a un danno collegato alla sfera (o sfere) di magia da lui conosciuta/e. Nel caso conosca più di una sfera di magia può attivare una sola resistenza alla volta. Per cambiare il danno a cui è resistente deve recitare una formula magica che segue le regole di quelle per di incantesimi seguita dalla chiamata Resisto a (tipo di danno)!.

Aeromanzia: Perforante!; Geomanzia: Colpo!; Animanzia: Sonno!; Idromanzia: Urto!; Demonologia: Terrore N!; Negromanzia e Taumaturgia: Mortale N!; Egomanzia: Confusione N!; Piromanzia: Fuoco!. Requisiti: una qualsiasi sfera di magia a I esclusa Alchimanzia.

CERIMONIALI :puoi utilizzare i cerimoniali, si tratta di un genere di magia a metà tra i rituali e gli incantesimi maggiori. Ogni cerimoniale richiede la spesa di 1 cartellino stilla e 5 minuti per l'esecuzione e un numero variabile di contributori, non richiede la presenza di un master. Trovi i cerimoniali nel gioco scritti su pergamene oppure impressi in oggetti magici. Puoi eseguire rituali minori senza subire conseguenze (ad esempio il rituale predisposto come chiave per aprire una porta) Requisiti: una sfera di magia o Estasiato

RITUALISTA: puoi eseguire rituali, il genere di magia più complessa e potente, puoi fare ricerche per creare cerimoniali e rituali nuovi descrivendoli minuziosamente in pergamene o imprimendoli nell'aura di oggetti incantati. Il mago può sempre officiare rituali per il modificatore di un incantesimo, o più complessi. I riti più avanzati possono avere qualsiasi risultato, dal dare una mutazione all'infliggere una maledizione, dal vincolare creature arcane agli oggetti e renderli così magici al riportare in vita un defunto. Per utilizzare un rituale che non sia un semplice modificatore di un incantesimo occorre procurarsi il testo del rituale in gioco. Ritualista è un talento che si basa sull'interpretazione. La buona riuscita di un rituale verrà decisa da un master anche in base all'effetto scenico. Maggiore è l'effetto voluto maggiore dovrà essere la spettacolarità del rituale. Non si richiedono effetti speciali ma una giusta dose di partecipanti e di interpretazione. Per effettuare un rituale bisogna avvisare i Master con un anticipo di almeno 60 minuti. Requisiti: I livello in una sfera, Cerimoniali

TOCCO FATATO: il personaggio può dichiarare a volontà Possessione N! toccando il bersaglio. N è uguale al livello della scuola meno 1.

Requisito: Demonologia II o Animanzia II

VIRTÙ D'ATTACCO: il personaggio può causare Magico! in corpo a corpo se l'arma è color argento. Requisito: Egomanzia II.

VELO D'OMBRA: il personaggio è immune completamente a vincoli e altre talenti che potrebbero rivelare auree magiche sul suo corpo, la sua refrattarietà viene percepita Requisito: sfere I

VIRTÙ DEL SEGUGIO I: il talento ha effetti diversi a seconda del livello raggiunto in Egomanzia.

Egomanzia I: il personaggio percepisce la presenza di creature occultate o passaggi segreti o altre cose nascoste, ma in modo impreciso, come se avesse vista acuta I

Egomanzia II: il personaggio vede l'Occultamento inoltre può dichiarare non in combattimento "Vincolo! voi che mi udite rivelate se la magia è con voi" (oggetti magici, incantatori e creature arcane)

Egomanzia III: il personaggio può, toccando un altro personaggio, dichiarare "Ti vincolo, rivela le sfere di magia che possiedi". Il bersaglio deve dichiarare tutte le sfere di magia che possiede ma non il loro valore di potere. Questo potere può essere usato a volontà nel corso della giornata, anche più volte sullo stesso soggetto. Non può essere utilizzato su soggetti che stanno combattendo o quando il mago stesso è coinvolto in un combattimento.

Egomanzia IV: il personaggio è immune a Occultamento!

MALOCCHIO: quando trovi uno spirito che potresti scacciare puoi prenderlo e controllarlo come se fosse una creatura evocata o un oggetto magico e gestirlo in modo diverso in base al tuo livello:

Livello magia I: quando qualcuno accetta da te un oggetto puoi passare uno o più dei tuoi spiriti, Livello magia II quando qualcuno ti tocca non in combattimento (ad esempio durante una perquisizione) puoi passargli tutti gli spiriti che desideri , Livello magia III: puoi lasciare gli spiriti a guardia di oggetti come se fossero trappole, Livello magia IV conoscendo il nome vero di una persona e avendone chiara la fisionomia è possibile inviare lo spirito alla persona (tramite master)

Opzionalmente puoi con ritualista vincolare gli spiriti che controlli a oggetti. Requisiti: qualsiasi sfera I

GUIDA SPIRITUALE: consente di conferire, fino alla successiva alba, dei talenti al bersaglio, infondendo spiriti naturali nel suo corpo. Scrivete su un vostro cartellino stilla il numero PG, "guida spirituale" e il talento donata. Si può donare Esploratore (Volpe), Coraggio I (Leone), Cavaliere (Cavallo), Marinaio (Salmone), o Portatore più Spezzacatene (Orso) Vista acuta I o vista acuta I sale di un livello (Aquila). Requisiti: Volontà I, Animanzia I.

ARTE ATLANTIDEA: i costrutti meccanici al servizio dell'Alchimante possono ottenere tratti inumani o protesi meccaniche una ciascuno per livello dell'Alchimante, senza incrementi nella difficoltà di controllo. I tratti inumani sono da ritenersi come meccanismi, ad esempio rigenerazione sarà un sofisticato sistema di autoriparazione. I relativi marchi andranno adeguati (es. al posto di escrescenze ossee dei diodi o dei bulloni). Un Alchimante di livello III con medicina II e Maestro può rendere semi-costrutti dei mortali volontari con un rituale. Un Alchimante di livello IV Medicina III e Maestro può riportare in vita come semi-costrutto un mortale morto da meno di 48 ore con un rituale. Solitamente tutti i semi-arcani hanno lo svantaggio perversione (non possono più ottenere avanzamenti), ma in base al rituale i master possono variare lo svantaggio. Il costo di creazione dei semi costrutti è di 4 pietre arcane o cartellini stilla e 5 metallo, più 1 pietra arcana o stilla e 1 metallo per ogni protesi meccanica o tratto inumano dato dall'Alchimante.

Le Protesi meccaniche equivalgono ad talenti extra.

Liv. I: Utensili attaccati al braccio

(es. spezzatatene = sega circolare)

Liv. II aggiungi tubo motore a vapore

Liv. III aggiungi attrezzi al torso

Liv. IV aggiungi arto o testa extra

Requisiti: Evocatore, Alchimanzia II, solo i coboldi atlantidei possono iniziare il gioco con questo talento.

FUSIONE AMBIENTALE: Quando il mago viene mandato in coma può istintivamente svanire strappando un cartellino stilla (o una pietra arcana). Deve lasciare sul posto tutto l'equipaggiamento che portava con sé. Il mago riappare il giorno successivo dopo un dolorosissimo processo di riaggregazione. Requisiti: qualsiasi sfera IV eccetto Piromanzia, Egomanzia, Taumaturgia, Alchimanzia, Demonologia.

ARTE MECCANICA: Grazie alla propria capacità di creare utensili meccanici l'alchimante può creare un oggetto di un livello di qualità superiore alle proprie capacità, oppure dimezzare le risorse comuni (legno, metallo, olio nero o cuoio) necessarie per la creazione di detto oggetto, usando un cartellino stilla. Tale capacità non vale per cui il personaggio non abbia il talento Arte adeguata, o per oggetti per cui è necessario servirsi di istruzioni in pergamena. Requisiti: Alchimanzia I, Ingegnere

GUIDA DELLA CARNE: Si può usare un tratto inumano per livello ma non si possono usare combinati. Mammiferi: pelliccia, Artigli I, artigli II, volto bestiale/aspetto terrificante*. Rettili: bestiale I, ghiandole del cobra I, ghiandole del cobra II, scaglie. Volatili: bestiale I, artigli I artigli II, planata. Non si può usare una bestia diversa fino all'alba successiva. Requisiti: Animanzia I

RAFFINAZIONE E INFUSIONE: Consente di creare prodotti alchemici infusi di energia arcana. Alchimanzia può essere usata per tutte le pozioni, le altre sfere solo per alcune. Requisiti: Alchimanzia I oppure un'altra sfera a III e Alchimia

TOCCO LENITIVO: con trenta secondi di lavoro causi un guarigione al tocco, non puoi usare questa capacità in presenza di combattimenti!Requisiti: Taumaturgia I o Idromanzia I o Geomanzia I

ISPIRARE RABBIA: Parlando 5 minuti con qualcuno e puoi causargli un Vincolo mentale obbligando il bersaglio ad istantanei atti di violenza verso qualcuno con trasmissione di potere Requisiti: aeromanzia I o piromanzia I o demonologia I

CAUTERIZARE: Dopo un minuto di lavoro il piromante può causare Guarigione! Dolore 4! su una locazione azzerata Requisiti: Piromanzia I

ANNIENTARE: Con un minuto di lavoro il mago può causare disintegrazione intenso su un qualunque corpo od oggetto inerte, strutture comprese purché siano in gioco, se sono ammucchiati assieme il talento più colpire più oggetti (ad esempio cadaveri) Requisiti: Negromanzia I o Piromanzia I o Geomanzia I

LAMA SACRIFICALE: L'incantatore con un pugnale recante esplicitamente la runa della sfera di magia usata può causare fatale su un bersaglio vivente (chiedere sempre conferma) e causare a contatto un guarigione o un disperdiveleni su un bersaglio adiacente, oppure usare il sacrificato come reagente in un rituale Requisiti: Demonologia III o Negromanzia II

ıncantesimi

Gli Incantesimi Minori possono venir usati a volontà mentre quelli Maggiori richiedono il sacrificio di un Cartellino stilla. Prima della dichiarazione ogni incantesimo deve essere preceduto dalla Formula (vedi capitolo Magia).

ATTACCO ARCANO

Sfere richieste: una o più tra Aeromanzia I, Demonologia I, Egomanzia I, Geomanzia I, Idromanzia I, Negromanzia I o Piromanzia I, Alchimanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Per usare questo incantesimo il mago deve procurarsi una sfera di gommapiuma del colore della sfera di magia che intende utilizzare per attaccare, in battaglia potrà recitare la formula e successivamente scagliare la sfera, infliggendo un danno speciale al bersaglio a seconda del tipo di energia utilizzata. È permesso sia raccogliere la sfera dopo il lancio che munirsi di più di una sfera.

SFERA	DANNO	SFERA	DANNO
Aeromanzia	Folgore! Intenso!	Idromanzia	Gelo! Intenso!
Demonologia	Magico!	Negromanzia	Acido! Intenso!
Egomanzia	Magico! Intenso!	Piromanzia	Fuoco! Intenso!
Geomanzia	Colpo! Urto!	Alchimanzia	Folgore!

ATTERRARE

Sfere richieste: Aeromanzia I, Egomanzia I, Geomanzia I o Idromanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Con una sfera ad I dichiara: Dardo dell'Urto!

Con Aeromanzia, Geomanzia o Idromanzia II dichiara Dardo dell'Urto Intenso!

Con Aeromanzia o Geomanzia III dichiara Onda dell'Urto Intenso!

AURA MALEFICA

Sfere richieste: Demonologia I o Negromanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Dichiarazione: Onda di Terrore N!. Con una sfera ad I N è 3, con II N è

6, con III è Intenso!

BANDIRE IL MALE

Sfere richieste: Taumaturgia II Incantesimi richiesti: Scacciare il Male

Tipo: Incantesimo Maggiore

Dichiarazione: Dardo dell'esorcismo devastante!

PROTEZIONE

Sfera richiesta: Tutte II Tipo: Incantesimo Maggiore

Il mago recita la formula, tocca un compagno o se stesso e sul "Cartellino stilla" scrive **una singola** -Immunità a [effetto]-, il suo codice PG e lo consegna al bersaglio dell'incantesimo. Da quel momento fino all'alba successiva il bersaglio avrà l'immunità all' effetto in questione, magico! è un eccezione, si può essere al massimo resistenti, nel caso di modificatori semplicemente si ignorano le conseguenze (domine e infetto).

SFERA	EFFETTI	SFERA	EFFETTI
Aeromanzia	Folgore! Perforante! Confusione n! Urto!	Idromanzia	Gelo! Paralisi n!
Demonologia	Magico! Vincolo! Paralisi n!	Negromanzia	Acido! Terrore n! domine!
Egomanzia	Magico! Un effetto mentale	Piromanzia	Fuoco! Dolore n!
Geomanzia	Tutti i danni e gli effetti mentali	Alchimanzia	Folgore!
Animanzia	Un effetto mentale! oppure rende impossibile agli spiriti la possessione del protetto	Taumaturgia	Dolore n! Terrore n! Infetto

DOMINAZIONE

Sfera richiesta: Animanzia II o Demonologia II

Tipo: Incantesimo maggiore

Dichiarazione: Dardo di Possessione N!, con N = 4 se la sfera è a II, 6 se la sfera è a III, 8 se è a IV, Intenso se si ha Demonologia IV e Maestro.

EROE NON-MORTO

Sfera richiesta: Negromanzia II

Tipo: Incantesimo Maggiore

Dopo aver recitato la formula il mago scrive sul cartellino stilla "Eroe Non-Morto" e il proprio codice PG, lo da a un cadavere e questo si rialza come zombie fino alla fine della giornata e poi muore normalmente.

L'eroe mantiene tutte le capacità che aveva da vivo tranne Taumaturgia e gli incantesimi da questa attivati, in più guadagna Negromanzia III e Non-Morto.

Può controllare non-morti per conto del negromante, ma questi devono sempre stargli vicini (possono allontanarsi massimo 20 metri) e in caso di sua morte vengono distrutti.

ETEREO

Sfere richieste: Demonologia II, Idromanzia II Negromanzia II, o Aeromanzia I

Tipo: Incantesimo Maggiore

Sfera a II (I Aeromanzia): Il mago diviene Etereo! Solo per attraversare pareti o porte in gioco. Le porte attraversabili da questo incantesimo verranno segnalate attraverso un cartello mentre le pareti attraversabili sono simulate da uno spago. Le pareti in murature (quelle "vere") non sono mai attraversabili, ovviamente. Per lanciare questo incantesimo il mago deve trovarsi a 1 metro o meno dalla parete o porta che intende attraversare e dopo aver pronunciato la formula e l'effetto deve oltrepassare la parete.

Sfera a III (II aeromanzia): Il magio diviene Etereo! E rimane tale per tutto il combattimento a meno che egli stesso non decida di interrompere l'effetto

Sfera IV (III aeromanzia): il mago può raccogliere oggetti o spostare persone pur rimanendo etereo, se il mago tocca una persona anche questa diviene eterea finché il contatto permane

Nota: una creatura eterea NON può fare danni fisici o interagire col mondo fisico, ad esempio prendendo oggetti non eterei

FOSCHIA

Sfere richieste: Demonologia II, Idromanzia II o Negromanzia II aeromanzia II

Tipo: Incantesimo Maggiore

Il mago e gli alleati che lo toccano viene circondato da una leggera foschia che lo rende a tutti gli effetti invisibile. La foschia inoltre non viene notata. Fintanto che rimane immobile l'incantatore è soggetto a Occultamento Intenso!

FULMINE

Sfera richiesta: Aeromanzia I Tipo: incantesimo maggiore

Con Aeromanzia I dichiara *Dardo Folgore!*, con II dichiara *Dardo Folgore Confusione 4!*, con III *Dardo Folgore Confusione Intenso!*. con IV Onda Folgore Confusione Intenso

GOFFAGGINE

Sfere richieste: una qualsiasi a II Tipo: Incantesimo Minore Dichiara: Dardo della goffaggine!

GUARIGIONE

Sfere richieste: Idromanzia I o Taumaturgia I

Tipo: Incantesimo Minore

A contatto consente di "infliggere" l'effetto Guarigione!

Requisiti: Tocco lenitivo

IMPULSO ARCANO

Sfere richieste: Qualsiasi sfera a I tra quelle utilizzabili

SFERA	DANNO	SFERA	DANNO
Aeromanzia	Confusione Intenso!	Idromanzia	Goffaggine Intenso!
Demonologia	Dolore 4!	Geomanzia	Urto Intenso!
Egomanzia	Paralisi 4!	Animanzia	Sonno 4!

Tipo: incantesimo minore

Per usare questo incantesimo il mago deve procurarsi una sfera di gommapiuma del colore della sfera di magia che intende utilizzare per attaccare ma con un segno bianco che la differenzi da attacco arcano, in battaglia potrà recitare la formula e successivamente scagliare la sfera, infliggendo un effetto al bersaglio a seconda del tipo di energia utilizzata. È permesso sia raccogliere la sfera dopo il lancio che munirsi di più di una sfera.

INCANTARE

Sfere Richieste: qualsiasi a I Tipo: Incantesimo Maggiore

Consente di far causare per un giorno un *singolo effetto* aggiuntivo a un arma, scrivete il vostro codice PG + incantare + la data corrente, la sfera usata su un cartellino stilla, da attaccare all'arma incantata e ovviamente il tipo di effetto dato.

SFERA	DANNO	SFERA	DANNO
Aeromanzia	Folgore!	Idromanzia	Gelo!
Demonologia	Confusione 6! o Sonno 4!	Negromanzia Animanzia	Acido! o Terrore 4!
Egomanzia	Magico!	Piromanzia	Fuoco!
Geomanzia	Urto!	Taumaturgia	Esorcismo 4!

INFERNO

Sfera richiesta: Piromanzia II Tipo: Incantesimo Maggiore

Con Piromanzia a II dichiara Onda di Fuoco!, con III dichiara Onda di Fuoco Dolore 3!, con IV Onda di Fuoco Dolore Intenso! e con IV, Maestro e Elementalista Onda di Fuoco Dolore Devastante!.

LIBERAZIONE

Sfere richieste: Egomanzia I o Demonologia I o Taumaturgia II

Tipo: Incantesimo Minore Dichiara: Dispersione di Vincolo

LUCE

Sfere richieste: tranne negromanzia, qualunque sfera a I

Tipo: Incantesimo Minore

Il mago utilizza il suo potere per creare della luce. Per simulare la luce creata dall'incantesimo il mago deve utilizzare una piccola torcia elettrica. Una volta che la torcia viene spenta per riaccenderla deve essere utilizzato nuovamente l'incantesimo.

NERA PARODIA

Sfera richiesta: Negromanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Questo incantesimo consente due effetti: il primo dichiarato con Animati insepolto!, rianima come una specie di marionetta di carne un cadavere morto in giornata, il secondo invece è Taumaturgia Non-Morti! Che rigenera completamente le ferite delle creature non morte.

Gli insepolti animati con questo incantesimo diverranno polvere all'alba successiva oppure dopo un'ora di noia per il giocatore che li interpreta. Se gli zombie creati con questo incantesimo vengono distrutti non è possibile rianimarli nuovamente.

Gli insepolti animati con questo incantesimo ottengono il talento "insepolto ", e perdono i talenti Istruzione, occulto e talenti a questi annessi. È possibile sostituire il corpo del PG/PNG "rianimato" con un terzo giocatore che sia evidentemente vestito da non morto, qualora sia necessario (ad esempio il PNG è un master, o il morto deve andare a casa...) I corpi rianimati hanno vaghi ricordi di quando erano vivi ma nessuna informazione utile e sono soggetti a Stupidità. È possibile rianimare un morto per livello di negromanzia posseduto, senza spendere CCA. Sono assolutamente ubbidienti. E' possibile iniziare l'evento con alcuni insepolti già animati (gli insepolti sono dei non morti), ma poi andranno sostituiti rigorosamente in gioco.

PARLARE CON I MORTI

Sfera richiesta: Negromanzia I Tipo: Incantesimo Minore

Il negromante infligge un vincolo ad un cadavere. "Vincolo! Cadavere Rispondi si o no a tre mie domande e poi divieni polvere". L'incantesimo può essere usato solo su cadaveri morti da poco. Ovvero dopo i 5 minuti da morente un cadavere rimane lì per altri 5 minuti minimo (se vi stanno trasportando, o il vostro cadavere non è irrilevante in termini di gioco, restate dove siete). Lo spirito del morto è obbligato a rispondere solo "si" o "no" e a farlo sinceramente. Al termine dell'incantesimo i cadaveri diventano polvere.

PELLE D'ACCIAIO

Sfere richieste: Egomanzia I o Geomanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Il mago sfrutta le sue energie magiche per indurire la pelle fino a renderla più dura dell'acciaio diventando immune a Colpo! E Perforante! Affinché l'incantesimo abbia effetto il mago deve ripetere continuamente la formula seguita dall'effetto (Immune colpo perforante!). Se interrompe la recitazione l'incantesimo ha termine. Per riattivarlo basta semplicemente ripetere la formula ma se si viene colpiti in questo lasso di tempo ovviamente si perde l'incanto poiché, ovviamente, la magia funziona dopo che viene conclusa la recitazione della prima formula seguita dal primo effetto. Durante l'uso di questo incantesimo il mago può solo muoversi, non può attaccare né lanciare altre magie. Può comunque rendere immune altre persone a Colpo! E Perforante! toccandole. Non c'è limite alle persone che può rendere immuni però mai più di una contemporaneamente. La persona protetta può muoversi e combattere normalmente, non dovrà recitare la formula ma solo dichiarare Immune! Quando verrà colpita dal danno appropriato e non dovrà ripetere la cantilena, tuttavia rimarrà protetta solo se riuscirà a mantenere un contatto fisico col mago.

PELLE DI DRAGONE

Sfere richieste: Geomanzia I, Piromanzia I, Aeromanzia I, Idromanzia I Tipo: Incantesimo Minore

Il mago sfrutta le sue energie magiche per rendere la sua pelle insensibile a una data energia o all'acido diventando immune a un danno elementare (acido, folgore, fuoco o gelo) Affinché l'incantesimo abbia effetto il mago deve ripetere continuamente la formula seguita dall'effetto (Immune + il danno a cui è immune). Se interrompe la recitazione l'incantesimo ha termine. Per riattivarlo basta semplicemente ripetere la formula ma se si viene colpiti in questo lasso di tempo ovviamente si perde l'incanto poiché, ovviamente, la magia funziona dopo che viene conclusa la recitazione della prima formula seguita dal primo effetto. Durante l'uso di questo incantesimo il mago può solo muoversi, non può attaccare né lanciare altre magie. Può comunque rendere immune altre persone Toccandole. Non c'è limite alle persone che può rendere immuni però mai più di una contemporaneamente. La persona protetta può muoversi e combattere normalmente, non dovrà recitare la formula ma solo dichiarare Immune! Quando verrà colpita dal danno appropriato e non dovrà ripetere la cantilena, tuttavia rimarrà protetta solo se riuscirà a mantenere un contatto fisico col mago.

Geomanzia tutti i danni elementari, piromanzia solo fuoco, aeromanzia solo folgore, idromanzia solo gelo

PIRODARDO

Sfera richiesta: Piromanzia I Tipo: Incantesimo Maggiore

Con questo incantesimo, ed i relativi modificatori, il mago crea dal nulla delle fiamme che lancia con estrema precisione verso un bersaglio. Dopo la formula il mago deve pronunciare l'effetto.

Dichiara Dardo di Fuoco!. Se la sfera è a livello II dichiara anche Intenso, a livello III Devastante e a livello IV Dardo di Fuoco Magico Devastante!

PURIFICAZIONE

Sfere richieste: Egomanzia I o Taumaturgia I

Tipo: Incantesimo Minore

Con la sfera a I dichiara Dispersione dei Veleni!, a II Dispersione del Terrore!, e a III Dispersione degli Effetti Mentali!



RIBELLASANGUE

Sfere richieste: Animanzia I, Demonologia I o Idromanzia I

Tipo: Incantesimo Maggiore

Dichiara Dardo del Dolore N!. Con la sfera a I N è 4, a II è 7, a III è Intenso e a IV è Devastante.

RICHIAMO ARCANO

Sfere richieste: tutte tranne taumaturgia e alchimanzia

Tipo: incanto minore

La creatura arcana uccisa con le braccia incrociate si dirige verso il proprio evocatore; questi, una volta a contatto con la creatura l'incanto 'richiamo" che fa rimaterializzare la creatura arcana immediatamente con tutti i punti ferita originari.

RIVITALIZZARE

Sfere Richieste: Taumaturgia IV, Purificazione, Guarigione

Tipo: incantesimo Maggiore

A contatto consente di "infliggere" l'effetto Taumaturgia!.

SPEZZAINCANTESIMI

Sfera richiesta: Egomanzia II, Antimagia

Tipo: Incantesimo Maggiore

Dardo di dispersione degli incanti devastante!

N.B.:i bersagli colpiti per 1 giorno non possono usare incanti.

SCACCIARE IL MALE

Sfere richieste: Taumaturgia I, Negromanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Dichiara Onda dell'Esorcismo N!. Con la sfera a I N è 2, con II è 4, con III è 6, con IV è Intenso.

STASI

Sfere Richieste: Egomanzia, geomanzia, animanzia o idromanzia a I

Tipo: Incantesimo maggiore

Dichiara Dardo della Paralisi N!. Con la sfera a I N è 3, a II è 6, a III è 9, a IV è Intenso e a IV e con Maestro e Volontà I è Devastante.

TOCCO VOLTAICO

Sfere Richieste: Alchimanzia II Tipo: Incantesimo Maggiore

Toccando con un'arma una creatura può dichiarare, a seconda del

Alchimanzia II: Fuoco Devastante Alchimanzia III: Folgore Devastante Alchimanzia IV:Paralisi Devastante

segni

Questi talenti vengono dati GRATIS in base a particolari situazioni di gioco o di BG.

VIA DEL PRESCELTO: una volta acquisita questo talento il personaggio entra in uno stato di fervore religioso in cui tenta di attrarre il favore del suo dio. Nel momento in cui riceve questo talento il personaggio deve dichiarare quale sia il suo dio. Prima o poi il personaggio verrà messo alla prova dal dio: sarà una dura prova a cui il personaggio dovrà giungere preparato. La riuscita della prova significherà un dono dalla divinità, come il passaggio a una natura superiore o l'ottenimento di un miracolo o di un qualche oggetto leggendario, o addirittura la resurrezione di una persona cara morta anche da molto tempo. Il fallimento porterà all'eliminazione fisica del personaggio o a sorti anche peggiori. Chi segue la via del prescelto non può acquisire nuove talenti, ha altro da fare. Questo talento non può essere acquisito ma solo ottenuta in seguito di azioni In Gioco.

MUTANTE: può acquisire solo tratti inumani (non serve un Maestro), se arriva a 6 mutazioni (tratti inumani non appartenenti alla razza,), diviene una perversione. Può acquisire le mutazioni senza addestramento.

MARCHIO DELL'ANARCO: può acquisire sia le mutazioni sia i normali talenti (spendendo regolarmente i Gloria). Sostituisce Mutante eliminandone gli svantaggi. Questo talento non può essere acquisito ma solo ottenuta in seguito di azioni In Gioco, ed è il simmetrico di Via del

SEMI-COSTRUTTO: quando va in coma si stabilizza in automatico. Non può mai dichiarare Immune! a Gelo!, acquisisce automaticamente Uso Armatura e Forza Straordinaria. Deve raffigurare l'utilizzo della stessa armatura metallica in almeno due locazioni. Le locazioni e l'armatura devono essere le stesse ad ogni partita. Dichiara Resisto! agli effetti mentali, a Guarigione! (ma non a Taumaturgia!), a Perforante! e a Folgore!. Recupera i punti ferita normalmente oppure dopo 10 minuti di riparazione di un personaggio con il talento Ingegnere, o con Alchimanzia, che lo cura come Medicina di pari livello. Tutti i mortali che diventano semi-costrutti ottengono uno svantaggio mentale a discrezione dei Master.

MORBO DEL GHOUL: la persona è stata contaminata dal morbo del ghoul, solitamente per far attivare l'infezione deve aver vissuto in posti squallidi o aver mangiato carne cruda di suoi simili o marcia, inizia un processo che porterà il PG a ottenere Artigli I, Esangue e Grottesco e gli svantaggi cannibalismo e il non poter usare Cartellini-Volontà!

SANGUE NOBILE: il PG è nato nobile cadetto o figlio bastardo, ma è stato riconosciuto, è un PL con delle limitazioni comportamentali, ma già può fregiarsi di un titolo nobiliare minore con tutti i vantaggi annessi.

PATTO ARCANO: l'incantatore fa un patto con una creatura arcana molto potente, ottiene gratis un livello in più in tutte le sfere, ma la creatura arcana con cui ha fatto il patto può togliergli la vita con un pensiero, e sa sempre se l'incantatore mente. Creatura arcana e incantatore comunicano tramite sogni e pensieri. Talenti speciali

vero nobile, il talento sociale

Nobile è un talenti particolare. È l'unico talenti sociale presente in questo manuale. Esistono due categorie di nobili, quelli di lignaggio puro (3/4 o 4/4 di sangue nobile) e i bastardi (1/4 o 2/4 di sangue nobile), con questo talento siete di fatto considerati nobili di puro lignaggio. Maggiori sono i privilegi, maggiori sono gli obblighi del personaggio e i suoi contatti sociali con PNG dell'ambientazione (o altri dei suoi privilegi). Si possono creare personaggi nobili a partire dai bando aperti dai master. Qualunque giocatore può fare un personaggio nobile. Un personaggio nobile è un personaggio limitato: se infrange palesemente i suoi obblighi viene cancellato, anche senza preavviso.

Al momento della creazione di un personaggio nobile è indispensabile accordarsi con i master per l'ossatura della storia del personaggio.

Fare il nobile non significa avere un master che ordina agli altri personaggi di ubbidire, ma dà comunque i seguenti vantaggi:

Spesso egli avrà una via privilegiata per dare inizio alle quest e dare informazioni ai personaggi.

Si ha una carica rilevante, come ad esempio Cavaliere o Monsignore (ovviamente più alta dei Sangue Nobile), e si è sempre un passo avanti ai plebei nel far carriera).

Si suppone che ogni vero nobile abbia almeno un anziano mentore a disposizione. Per tale ragione ogni nobile ha accesso a una lista di talenti in tema, a cui solitamente hanno accesso anche i seguaci dello stesso.

Il vero nobile può gestire infiniti feudi e quartieri cittadini a suo nome, mentre un plebeo può gestirne al massimo uno.

Amici e parenti spesso sono tra i PNG più influenti della zona.

Araldica: sai riconoscere i nobili veri o finti quando li vedi, spesso ne sai capire anche il casato (se parli un po' con qualcuno puoi usare "ti vincolo rivela se sei nobile e il tuo casato" con trasmissione di potere)

È un talento che, se usato male, risulta inutile: non dà automaticamente potere e ricchezza ma può essere la base per interpretare splendidi personaggi. Solitamente i bandi dei master riguardano determinate categorie di nobili (es. cavalieri per un'ambientazione in cui la milizia deve essere riorganizzata). Se non è stato esplicitamente vietato però è possibile proporre dei personaggi nobili: se risultano interessanti potrebbero venire accettati. Si fa notare che i bastardi pur avendo solitamente meno contatti e minor potere iniziale hanno sempre minori obblighi dei personaggi con lignaggio puro.

Estasiato, il talento sacro

In un momento della tua vita la tua anima ha toccato l'essenza del divino, per un fugace istante, ma tanto è bastato a segnarti per la vita.

Per avere questo talento devi inviare un BG ai master con informazioni sull'ordine a cui appartieni, che deve essere discusso e approvato.

Un estasiato non è un "prete", è l'equivalente di un santo che cammina, i master possono mettere bandi per avere PL con questo talento o bloccarlo verso una o più divinità, l'estasiato ottiene istantaneamente TUTTE queste capacità.

CONOSCENZA DEL DIVINO: l'adepto capisce istantaneamente se un evento è di origine divina oppure no, come un occultista capisce se un evento è di natura magica, in generale l'adepto ha le stesse capacità

ARCAJA DOMIJE

di percezione di un occultista, anche se meno precise e tecniche e più istintive.

PEDINA SACRA: l'adepto inizia a giocare sapendo di avere uno scopo, se persegue questo scopo con successo può imparare senza maestro cerimoniali e talenti arcani, se compie azioni gravemente opposte alla filosofia del suo dio soffre atrocemente e può morire.

SFERA IMPURA: le capacità magiche degli adepti sono strane e imprevedibili L'adepto può imparare solo da altri adepti dello stesso dio o panteon, ed egli stesso non può imparare capacità magiche da incantatori normali a meno di non essere anche incantatore, se conosce un cerimoniale lo può usare sia come arcano che come cerimoniale sacro indifferentemente se possiede i requisiti per usarlo come mago comune. Il potere ti viene dalla fede nel tuo dio, non accetterai MAI spiegazioni

ADEPTO: Ottieni delle limitazioni comportamentali (diventi 1 PL) legate a un aspetto del divino, ad esempio nel caso di Lex un inquisitore potrebbe essere soggetto a odio verso fomori, demoni, demonologi e non

morti, mentre un pio e umile fraticello potrebbe avere l'obbligo di curare

qualunque mortale non corrotto e di cercare di redimere anche le canaglie peggiori (sempre mortali non corrotti ovviamente). Mentre magari un seguace di Ecator potrebbe avere il divieto di curare chiunque, oppure l' obbligo di far seguire (e seguire egli stesso) la filosofia "se ti sfidano uccidili, se non hai il coraggio di sfidare ubbidisci".

DONO DIVINO: nel momento in cui prendi adepto ottieni un cerimoniale o talenti arcana dal dio

Quando usi un talento, un potere o un cerimoniale avuto tramite adepto devi invocare un nome non inventato del tuo dio.

Come adepto hai accesso alle talenti cerimoniali e alle talenti arcane delle sfere a cui è legato il tuo dio, e ne ottieni una gratis, le tue talenti cerimoniali possono avere effetti positivi solo sui fedeli al dio che segui (o a un panteon a cui è legato), come se tu fossi un mago di I livello in quelle sfere.

Non hai capacità di controllare oggetti magici, ma controlli automaticamente quelli legati al tuo dio, e solo tu puoi usare oggettireliquia.

Tabella 1.3 - Divinità

Argenteo (Lex, Uranus, Drago d'argento)	Egomanzia, taumaturgia, negromanzia Nota: non puoi animare cadaveri	A inizio combattimento mostrando il tuo simbolo sacro puoi causare con trasmissione di potere: -esorcismo intenso Devi sempre incentivare la creazione di un ordine costituito stabile ed efficiente
Invitto (Alara, Hexarcus)	Demonologia, Egomanzia, Negromanzia Le capacità egomantiche devono sempre essere più delle altre.	Pregando per cinque minuti il tuo dio otterrai al prossimo combattimento il potenziamento Domine! In mischia
Sussurratrice (Elyar, La dea)	Tutte	Il personaggio pregando Elyar può ottenere la comprensione di qualunque linguaggio che mai è stato parlato (non di codici)
Il Guercio (Wothan, Wulfen)	Egomanzia, animanzia, idromanzia	Sei resistente a gelo!, se hai Figlio del Nord divieni immune! Non puoi abbandonare un compagno o alleato che sta combattendo
Latore di ispirazioni (Nomor)	Demonologia	Se hai rapporti sentimentali/carnali con una creatura, puoi concederle una resistenza mentale a tua scelta fino alla fine del prossimo combattimento
Sole Creatore	Piromanzia	Sei resistente a fuoco! Se hai Figlio del Deserto divieni immune! Devi creare oggetti o aiutare qualcuno a crearli
Mortifero (Ecator o Ecatombe)	Demonologia, piromanzia, negromanzia	Puoi fare Fatale! coi pugnali, non ti è mai concesso di prestare aiuto a nessuno in coma, nessuno, neppure ai compagni
Gaia (Drago dei monti)	Animanzia, piromanzia, idromanzia, aeromanzia, geomanzia	Il personaggio è ignora sempre le zone di terrore se queste sono foreste o grotte
Abominevole (la rinnegata)	Demonologia, negromanzia piromanzia, idromanzia, aeromanzia, geomanzia Puoi acquisire le capacità elementari di un solo elemento	Immune al terrore, devi essere completamente e palesemente pazzo.
Madre dei Nichilisti (Entroph)	Negromanzia, demonologia, geomanzia	Puoi potenziare qualunque tuo danno con infetto, non puoi morire per una malattia.
Figlia delle lune (Ta'shyr)	Egomanzia, aeromanzia, animanzia, demonologia	



iv. conclusioni e ringraziamenti

La versione che state leggendo è la 6a, edita nel 2011

Licenza d'uso: è concessa la distribuzione gratuita e l'uso no profit ma nessun genere di alterazione di questo regolamento.

Attribution Non-Commercial No Derivatives

http://creativecommons.org/about/licenses

A.D.I.S. il primo regolamento al mondo con il sistema ibrido dei pf corporei/locazionali, con questo sistema magico (in primis le regole sulle creature evocate) e sistema di creazione a talenti monocosto e in grado di supportare l'uso di oggetti non magici efficacemente, e non solo ^__^

Sono passati circa otto anni da quando questo "mostro" di gioco ha fatto i suoi primi vagiti, e posso solo essere fiero di quanto sia cresciuto, come dico sempre non c'è nulla di bello come sentirsi citare a memoria il proprio regolamento, mi gaso ogni volta che lo sento fare.

Grazie a Robur, Oedhen, Khazard, Schiccia, Ayla/Gattarossa, Totem, Idra, Nika e a tutte le persone che nel momento del bisogno c'erano, ormai se dovessi ringraziare tutti, dovrei fare un manuale a parte, ma senza i qui citati avrei mollato...

Si ringraziano per commenti e correzione delle bozze , Mauro Vettori, Mattia Sappa, Mattia Lazzarin, Mattia Fedrigo, Matteo Fusco, Alessio Fabro, Aleph, Alessandro Chieragati, Querin Fabio.

Questo regolamento è nato per favorire il gioco autogestito e dare una base comune e di qualità a chi desidera iniziare a organizzare eventi di G.R.V. si abbina a un sommo compendio contenente dettagli ulteriori su come fare i cartellini oggetto, quanto può valere un dato ogggetto e così via e all'ambientazione mondiale.

A questi due va aggiunta la "Guida di campagna" che ha le informazioni su come volete oranizzare l'evento e su com'è il pezzo di ambientazione che i vostri personaggi vivono.

Se volete usare questo gioco in modo corretto , considerate ambientazione globale, regolamento e sommo compendio immodificabili mentre l'ambientazione locale deve poter essere stravolta dai personagi senza troppi problemi.

Ivano Piva "GrifoMaster"

