GUIDA DI CAMPAGNA
ARCANA DOMINE: SAGA DELL' ISOLA SPEZZATA
Aggiornata al 23/04/1014

Ivano "Grifone" Piva (curatore e autore di buona parte dei testi)
Michele "Barakko" Anglano (Guardiani di Tir Na Nog)
Mattia "Torzeon" Lazzarin (Guardiani di Tir Na Nog)
Tobias "Toby" Erbici (Guardiani di Tir Na Nog-Scorticatori)
Mattia "Lainon" Fedrigo (Orchi clan Dagular--> sistema accenti)
Anonima (Amazzoni-Il Regno di Anthines)
Cecilia Maria "Faerie" Gratton (Elfi neri Maschere di Ferro-Regno di Loertà)
Michele Zucchelli (Elfi neri Maschere di Ferro-Regno di Loertà)
Alessandro Chieregati (Elfi neri Maschere di Ferro-Regno di Loertà)
Riccardo Geretto (Correttore testi)

La prima linea si prepara ad assaltare Infernopoli

INDICE

Come comportarsi ai nostri eventi

Benvenuto
Cosa devi sapere per poter giocare
Stile di gioco
Creazione del personaggio
Contestazioni tra giocatori
Critiche allo staff
Iscriversi alle partite
Norme di sicurezza e controllo armi
Guida alla scrittura del background

Regole di campagna

Costruire un accampamento
Eroi di Infernopoli
Perdita dell'anima
Azioni economiche
Dominare i possedimenti: Guerra e Pace
Entità sociali riconosciute
Sapienti del sud : Sapienti erranti delle isole
Privilegi accademia dei veri nomi
Privilegi di fazione Guardiani di Tir-na-Nog
Privilegi dei casati

Come comportarsi ai nostri eventi

BENVENUTO!

Consentimi di iniziare con un caloroso benvenuto, o bentornato, offrirti una tazza di tisana alle erbe calda o se preferisci un potente idromele e farti accomodare su quella comoda sedia, si, quella vicino al caminetto.

Il ToteM cerca di spiegarvi cosa intendo per relax

Abbiamo più tomi, divisi per ragioni che spiegheremo più avanti, gli altri manuali sono un po' freddi lo ammetto, questo no, questo nasce dalla storia che è stata narrata fino ad ora ed è quello in cui più persone hanno messo del loro. Questo è anche il tomo che più spesso cambierà, forse anche a causa delle tue azioni, forse l' ha già fatto, è il tomo dei ricordi.
Nel regolamento base (cerca di averne sempre una copia con te!) hai già letto cos'è il GRV, forse hai letto l'ambientazione mondiale e ora sai circa qual' è il sopra e il sotto del mondo.
La prima parte di questo tomo ti spigherà come comportarti in varie circostanze, non solo regole, ma consigli che spero ti saranno utili
La seconda parte racconta del pezzetto di mondo in cui ambientiamo la nostra storia e che assieme agli altri partecipanti ti divertirai a mettere a soqquadro, non tanto, qualche isola, un pezzettino di costa.
La terza parte racconta come funzionano certe regole molto specifiche di questo momento della storia che domani potrebbero cambiare.

Ivano "GrifoMaster" responsabile dello staff della campagna Isola Spezzata

Cosa devi sapere per giocare

Per poter giocare il minimo di conoscenza necessaria è composta dal manuale delle regole (parte di sistema più i talenti del tuo personaggio) e dalle parti di ambientazione globale che ti riguarda. Una una veloce scorsa di questa guida di campagna è consigliata, se non altro alla prima parte.
Può essere sensato che un elfo bianco sia appena arrivato nell'Isola Spezzata e la conosca poco, meno che non sappia che il dio più venerato dalla sua gente è Uranus e qual'è il modo di vivere comune a tutti gli elfi bianchi.
In particolare leggetevi bene le dichiarazioni e magari stampatevele per un piccolo ripasso, dopo un po' di gioco le assimilerete.
E il resto? Avete tempo, alcune cose le imparerete giocando, altre vi verrà voglia di leggerle a seguito dell'esaltamento che segue la prima partita.

Gioco a parte, alcuni posti che visitiamo sono molto gradevoli

Un po' più in esteso ecco i vari documenti utili al gioco.

Guida di Campagna: Il libro che state leggendo.

A.D.I.S.6 Il Regolamento: Arcana Domine In Sanguine, sesta edizione, si tratta del regolamento base, dovete sapere bene la prima parte (circa 10 pagine) perché sono le fondamenta su cui si basa tutto il simulato, poi basterà ricordarsi le capacità e le incapacità del vostro personaggio di tutta la seconda parte.

A.D. Ambientazione Globale: Com'è il mondo dove si svolge la nostra storia, come sempre, la prima parte dovrebbero conoscerla tutti, ad esempio, tutti sanno che il mondo ha due lune. Poi potete sempre decidere che il vostro PG non sa qualcosa per qualche motivo.
Quindi leggete le parti che riguardano il vostro specifico personaggio, ad esempio un mago erudito saprà come funziona la magia, uno sciamano avrà idee meno precise sul piano tecnico e più pittoresche.

Manuale catapulta o manuale starter: pensato per chi viene alla prima partita, ha poco tempo per strudiarsi tutto e orientarsi, contiene alcuni archetipi comprensivi di BG se fatti in versione umana.

Sommo Compendio: Guida per tutte le cose che non era indispensabile stessero nel manuale base, ma che invece destano interesse a certi specifici personaggi

Prezziario: guida indicativa ai costi dei vari beni e servizi nel mondo di AD

Cronache dell'Isola spezzata: contiene un riassunto di quanto avvenuto nella campagna e varie informazioni storiche e geografiche specifiche dell'area di gioco, viene aggiornata man mano in base alle azioni dei personaggi.

Guida di campagna: Guerra e pace: Contiene le regole per la gestione dei territori e delle guerre, è staccato dal resto della guida di campagna perché è piuttosto corposo e interessa un numero limitato di PG.

Stile di gioco

Nei giochi di ruolo c'è una certa tendenza a non mettere in chiaro lo stile che si seguirà e lasciare il tutto ai singoli gruppi di gioco.
Non intendiamo il fatto che l'ambientazione sarà low magic o il fatto che AD è un fantasy classico.
Ma come tutti noi interagiamo tra noi, e come poi si interagisce con le trame e il mondo di gioco.
Nel caso di un live che può coinvolgere tante persone è meglio chiarirsi prima, visto che per giocare non esistono solo modi giusti e modi sbagliati, ma anche gusti e stili diversi.
Lo stile di comprende AD è dare l'impressione di essere in un "mondo fantasy vivente" e far si che almeno metà delle trame di gioco siano create dai giocatori, e che se lo desidera un giocatore possa ignorare le trame dei master e che raramente tutti i personaggi seguiranno contemporaneamente la stessa trama.
L'ambientazione e il regolamento danno vari spunti su cui potrete basarvi, poi c'è la risorsa più preziosa: la nostra inventiva.

Spesso in vari gruppi c'è una specie di astio verso le regole, e ho visto più volte persone che avevano paura di fare PG sensati perché poi venivano troppo forti.
Il regolamento è fatto per essere usato, il regolamento dovete considerarlo non una limitazione, ma un linguaggio comune tra tutti i partecipanti e qualcosa che vi aiuta a caratterizzare il vostro personaggio.
Che un guerriero voglia diventare forte o un mago raggiungere il quarto livello non è un male, il problema è solo se un essere umano accetta di diventare non-morto magari e poi se ne va in giro come se nulla fosse.
Le regole vanno seguite cercando di seguire lo spirito con cui sono state scritte.

"Il master ha l' ultima parola" questa è frase comune a tanti GDR è stata usata spesso come scudo da master incompetenti, quindi vedo di chiarire come viene intesa in Arcana Domine. Sì,

il master ha sempre l' ultima parola durante il gioco e se voi accettate di giocare ad AD in pieno gioco dovete ubbidire a ciò che dicono i Master, spiegate pure quel che volete se è possibile in modo chiaro e coinciso, ma tenete conto che non è possibile fermare il gioco di continuo.
Finita la partita criticate pure, con educazione e cercando di capire che chi organizza è un essere umano quanto voi e fa del suo meglio in buona fede per farvi fare una bella partita.
Dovete però partire dal presupposto che potete sbagliare, soprattutto se siete neofiti nel GRV.
Ad esempio ho visto persone che si lamentavano che "c'è poco mercato" ma nella stessa partita vedevo gente che commerciava, scambiava, vendeva, comprava, pure insistendo nonostante varie persone gli facessero notare che non era il gioco il problema...
Ora in questi casi il termine "niubbo de coccio" viene abbastanza spontaneo, non trovate?
Questo non vuol dire che i giocatori alle prime armi non devono dire la loro, commentare e così via, anzi, spesso possono avere splendide idee proprio perché hanno un punto di vista diverso.

Il master ha l' ultima parola" almeno per AD NON significa che il master decide la storia e così andrà avanti a prescindere dalle azioni dei giocatori. Il master si limita a creare spunti che non potrebbero esistere se fossimo tutti giocatori, questo vuol dire che i giocatori possono rovinare una partita, magari ignorando spunti interessanti, massacrando indiscriminatamente e così via.
Il che significa evidentemente che una partita "può andar male", ma ciò accade per le azioni di tutti i partecipanti, se i PG scelgono di uccidere il più grande maestro di magia conosciuto poi non è molto sensato lamentarsi se non si trova nessuno che insegna il 4° livello di aeromanzia, d'altronde un PG potrebbe eliminare fonti di addestramenti per averne il monopolio.
Se i master sfornano di continuo PNG maestri con la capacità di insegnare il 4° livello le azioni di questo PG vengono rese inutili per un "abuso di potere" dei master.
Libertà vuol dire responsabilità.

Azael e Guerra a confronto prima di scannarsi in duello

Master e giocatori fanno parte dello stesso GRV e per entrambi lo scopo è divertirsi, nel caso dei master di solito è indispensabile un impegno maggiore, soprattutto prima della partita, e hanno maggiori responsabilità, ma di solito ciò ha come conseguenza anche grandi soddisfazioni.

Contestazioni tra giocatori

E' in ogni caso vietato parlare alle spalle degli altri giocatori.

Se vi lamentate con dei master di un problema dovete sempre essere pronti a fare nomi e cognomi, non esistono problemi in astratto, esistono solo problemi effettivi da risolvere.
Se siete convinti che un altro giocatore ha avuto un comportamento errato o scorretto, andate a parlarci appena è possibile e risolvete.
Evitate sempre di fare delle sottospecie di processi, idealmente i dubbi vanno sempre risolti tra due persone senza che nessun altro si metta immezzo e senza folle da arringare per "vincere la discussione"
Se, e solo se non riuscite a trovare un accordo, o uno dei due pur acconsentendo, continua in atteggiamenti pessimi potete chiedere a un master o un giocatore consigliere.
Rivolgersi a un master durante il gioco può sempre portare a sanzioni se l' interruzione è immotivata (ad esempio chiedere una regola quando si potrebbe benissimo usare il regolamento).

Critiche allo staff

Prima di criticare ricordate che:

- Lo staff è composto da persone umane che possono sbagliare, e che di base vogliono evitarlo.
- Qualunque disturbo inutile fatto verso un membro dello staff durante un evento è dannoso, se è il momento è sbagliato e insistete l'appartenente allo staff è autorizzato a farvelo notare in modo coinciso e poco diplomatico
- Le persone dello staff spendono tempo libero per organizzare gli eventi, anche e soprattutto in cose non piacevoli come vedere i posti, parlare con gente per avere i posti dove svolgere gli eventi e così via.

Se volete risolvere un problema, dovete essere i primi a esser pronti a investire del vostro per risolverlo

Detto questo avete pieno diritto a criticare lo staff in modo costruttivo.
Va chiarito che lo staff deve seguire il regolamento quanto voi, se anche appaiono a volte creature non previste dal regolamento, o bonus di fazioni sconosciute, la logica di fondo dovrà essere sempre quella connessa al regolamento.

Un membro dello staff nervoso può essere peggio di un fomori col mal di denti!

Iscriversi alle partite

Se è la vostra prima partita preparate le carte per l'iscrizione all'associazione.
I minorenni possono partecipare solo se accompagnati stabilmente da un adulto, in ogni caso non sono accettati giocatori sotto i 15 anni di età.

Andate nel database, registratevi ed aspettate l'abilitazione del vostro profilo. In caso ci siano problemi cui non riuscite a venirne a capo, contattate un Master, notificategli i problemi che state riscontrando ed al limite creerà lui/lei il vostro profilo.

Per registrarsi è necessario il vostro nome e cognome vero ed un nickname, che non deve essere necessariamente il nome del vostro primo personaggio (PG).
Dopodiché nel vostro profilo giocatore potrete creare il vostro primo personaggio, e potete anche iscriverlo alle varie partite. L'iscrizione pre-live consente ai master di concentrarsi su trame e concetti che interessano i personaggi presenti, inoltre vi chiediamo di segnalare se il vostro orario d'arrivo e di partenza se non coincidono con gli orari ufficiali dell'evento, per consentire allo staff di regolarsi.
Il PG principale è quello che (in teoria) userete di più, Non è vietato usare entrambi i PG che potete avere alla pari (sconsigliamo cose tipo "un giorno uno, un giorno l'altro" perché spesso ci si trova coinvolti in trame che vanno da un giorno all'altro), resta il fatto che vi iscrivete solo con uno dei due.
Ricordate che in caso di fuga dall'area di gioco non potete tornare fino all'alba successiva col personaggio fuggito.
Per "fuga" si intendono casi limite, ad esempio l'essere rincorsi da uno squadrone di minotauri che vogliono darvi il benservito, NON viene inteso come "fuga" il cambio di PG oppure

l'assentarsi dal campo di gioco per aiutare il vostro amorevole staff.

Dichiarazione d'intenti: decidete se volete fare parte di una delle fazioni (o una compagnia) o se volete essere mercenari e se volete accettare uno dei lavori eventualmente proposti tra le dicerie.
Per i neofiti è consigliato appartenere ad un gruppo.

Gli intenti disponibili sono quelli sotto riportati; se selezionate "Al Soldo" o "Vago Solitario" e volete iniziare assieme a qualcuno scrivetelo nello stesso post, ma se fate una compagnia da 3+ persone è meglio.
Dal punto di vista dello staff l'intento dichiarato influenza da dove iniziate il gioco e quali obiettivi e informazioni vi verranno dati.
Viandante: inizi da una posizione random decisa dai master
Al Soldo: in cambio di un riscontro economico il PG è pronto a servire chi gli verrà indicato dai master con fedeltà. Il riscontro iniziale vale 10 Pr o più. Il "contratto" va compiuto fedelmente o ci potranno essere pesanti ripercussioni in gioco.

Seguirò [fazione/organizzazione/compagnia]: inizi il live assieme ai membri di questa compagnia/fazione e da loro ti ritieni accettato, il capo gruppo può sempre decidere di non darti piena fiducia o rifiutarti al momento dell'inizio partita, nel qual caso si vedrà da dove inizi e che informazioni avrai.

Intenti malevoli: abbinabile con qualunque altro intento , vi proponete per essere "usati" in trame turpi e oscure e senza alcuna morale. **Se lo scegliete NON ditelo a terzi**, fingete di aver selezionato un altro intento e mandate un messaggio privato a un master.

FAZIONI/ORGANIZZAZIONI/COMPAGNIE RICONOSCIUTE
O = organizzazione
F = fazione
C = compagnia

Alcuni esempi:
Guardiani di Tir-Na Nog (F)
Lupi di Tir-na-Nog (C)
Tribù degli orchi celti Dâgalûr (F)
Compagnia della commedia dell'arte (C)
Diocesi di Santa Roja (O)
LeGard (F)
Nuova Eliopoli (F)
Regno di Kueryn (F)
Accademia dei Veri nomi (F)
Kvelderhrafn, i Corvi della Sera (C)
Lance Nere (C)
Seguito del Thane (C)
Marina di LeGard (C)
Salus (C)

Mai fare domande del tipo: "Ma si mangia in off-game?"

Zanne Sanguinarie (C)

Lo staff ci tiene a precisare questo: a noi una persona o due che si aggiungono o si tolgono all'ultimo momento cambia relativamente poco, quindi vorremmo evitare di mettere scadenze tassative, che danneggerebbero chi in quello specifico evento ha problemi seri.
Dall'altra parte però vi chiediamo un minimo di responsabilità nel non abusare la nostra disponibilità.
Noi membri dello staff dobbiamo sapere grosso modo chi c'è per (ad esempio) evitare di non avere pronto il continuo di una trama per una fazione che non ci ha informato di esserci. Prima sappiamo meglio è. Inutile dirci qualcosa tre giorni prima o ancor peggio il giorno prima! Difficilmente a quel punto ci cambia qualcosa.

Quanta saggezza scorre nelle vene dei druidi guardiani!

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ricordate sempre che potete avere al massimo 2 PG attivi.
Entrate nel Database e cliccate su "crea nuovo personaggio", selezionate una razza e poi la cultura di appartenenza quindi selezionate i talenti, aggiungete la storia del vostro PG nel campo BG (Background), senza essere troppo prolissi. Se non mettete il BG si suppone siate personaggi mediocri della vostra razza con una storia per nulla eccezionale.

In alternativa potete mandare un PM a un master in forum
Nome, cultura e talenti del vostro personaggio e preferibilmente una storia dello stesso di massimo un foglio con carattere 12 in "times new roman" (meglio 10 righe).
Non dovete mandare un racconto ma un resoconto chiaro e schematico di chi siete, quali sono i vostri scopi e così via. In entrambi i casi dovrete aspettare l' approvazione del PG da parte dello Staff.
Il Background è obbligatorio per i PG Estasiati e Nobili. Il Master addetto alla correzione BG cercherà di discutere del vostro BG per rimuovere eventuali incoerenze, nel caso può però imporvi arbitrariamente modifiche.
Per poter partecipare agli eventi ufficiali viene richiesto di diventare soci dell'associazione sportivo-dilettantistica Arcana Domine o di regolarizzare la propria situazione, l'invio di un personaggio con preferibilmente un BG (dove il non invio di BG è un esplicita dichiarazione di un passato estremamente mediocre del vostro personaggio) e il pagamento di una quota di 5 euro comune a tutti, staff compreso.

Chi ha detto che per sopravvivere basta solo menare le mani?

Norme di sicurezza e controllo armi

Premessa: anche se a volte viene ribadito, salvo diverse indicazioni viene dato sempre per scontato che l'imbottitura abbia almeno le caratteristiche della materassina come densità e dispersione dell'impatto. Questa guida serve a dare direttive sulla sicurezza, nel leggerla evitate di preoccuparvene troppo quanto di preoccuparvene troppo poco.
Prima dell'inizio della partita viene fatto un controllo delle armi e delle armature per

assicurarsi che non siano pericolose. Ad esempio, un’armatura con punte di ferro, anche se bella, non potrà mai essere usata.
Il controllo valuta per prima cosa la sicurezza, e per seconda l'estetica. Solo nel caso in cui un’arma o armatura non sia attinente all'ambientazione può essere bocciata per questa seconda ragione, ad esempio un elmo ricavato da un casco di motocross viene respinto all'istante.
Pensate all'equipaggiamento con serietà, evitando oggetti fuori luogo o assurdi.
Il controllo armi riguarda anche le abilità: un PG non può utilizzare una qualsiasi arma o armatura senza avere l’abilità che gli permette di indossarla, anche se avesse superato il controllo di sicurezza.
Ricordatevi ad esempio che un arma doppia va usata tenendola al centro, quindi anche se si flette troppo impugnata alla metà può passare, ma se intendete usarla anche tenendola soltanto per un'estremità dovete avvertire chi controlla le armi.

Le due chiamate di sicurezza

Uomo a terra: può dichiararla chiunque nel caso qualcuno sembri essersi fatto male sul serio ma usatela soltanto per le emergenze. Tendenzialmente, salvo nella zona della dichiarazione il gioco continua.
Congela: impiegata solo dai master. Ferma il gioco temporaneamente, restate immobili dove siete.

Procedura del controllo equipaggiamento

A inizio partita ci saranno uno o più addetti (non vi sarà difficile trovarli) da cui porterete a far valutare le vostre armi e armature, nel caso vengano bocciate vi verrà spiegato il motivo e consigliato come sistemarle in modo che la prossima volta possiate adoperarle (o magari subito se avete attrezzi o li hanno i master). In casi dubbi verrete portati dal responsabile del controllo equipaggiamento.
E' un atteggiamento scorretto consultare più master nonostante un addetto al controllo armi abbia già dato un giudizio negativo, questo è infatti definitivo e motivato. E' consentito chiedere ulteriori consigli, ma è uno degli atteggiamenti da evitare assolutamente. Controllo armi in breve:
L'anima (la parte interna) deve essere in materiale plastico, vetroresina, o fibra di carbonio e almeno un po’ flessibile (quelle troppo rigide non vanno bene). Non può contenere metallo, legno, pietre e sassi o altri materiali. E’ importante che il materiale, nello sfortunato caso che si spezzi, non possa lasciare troppe schegge.
Si può bilanciare l'arma se i pesi si trovano solo all'interno dell'impugnatura.
L'elsa non deve essere rigida, ma almeno un po’ morbida.
La parte colpente deve essere morbida (ovviamente) ma non troppo. Facendovi una leggera pressione non si deve sentire l'anima al tatto. Lo scopo dell'imbottitura è smorzare il colpo con un effetto "molla" e non assorbirlo.
Se l’impugnatura è più ampia della mano che l’impugna e potrebbe accidentalmente colpire il bersaglio (es. ascia a due mani), anche l’impugnatura deve avere un’imbottitura sufficiente a smorzare eventuali colpi fortuiti, sebbene non debba essere spessa quanto quella della parte colpente.

Regole di sicurezza le armi in esteso

Anima: l'anima, se sottoposta a una discreta pressione (un piede al centro dell'arma mentre una punta è trattenuta in mano e l'altra tocca terra) deve flettersi leggermente senza rompersi. Se viene fatta muovere non deve però flettersi fino all'impugnatura, ma al massimo fino a metà della sua lunghezza.
Le anime più usate sono in PVC (tubi da elettricista), vetroresina e fibra di carbonio del tipo che ha una minima possibilità di flessione.
Imbottitura: uno degli errori più frequenti è pensare che l'imbottitura deve essere morbida. Sbagliato: deve assorbire l' urto, se è troppo morbida e non abbastanza amplia basta un urto un po' forte perché il bersaglio senta l'anima come se non ci fosse imbottitura.
Per questo il plastazote che a tanti sembra duro in realtà è ottimo, non a caso è usato per trasportare provette e affini, avendo la più grande capacità di dispersione degli urti.

D'altro canto l'imbottitura non deve neppure essere troppo dura, di solito la materassina e il plastazote che si trovano in giro vanno benissimo per per armi da taglio, mentre la materassina si usa per le teste delle armi da botta.
La materassina/plastazote se compressa con lo scotch diventa troppo dura, quindi nel caso di mazze/martelli rivestiti con lo scotch è meglio mettere uno strato interno di gommapiuma e uno esterno di materassina.
Punta e pomolo: tra l'anima e la punta della spada o il pomolo devono esserci almeno tre centimetri, nel caso del pomolo è meglio se i centimetri sono almeno cinque.

Parte non colpente se superiore a 20 cm: la parte non colpente se potrebbe colpire erroneamente qualcuno, deve avere un imbottitura.
Mazzafrusti e simili: sono un arma molto difficile da realizzare adeguatamente nel GRV la palla che va a essere la parte colpente deve essere morbidissima, e non deve essere collegata all' impugnatura da spaghi o corde, ma da tre anelli di catena in plastica.
In nessun caso un arma deve venir bloccata con la forza
Archi: devono essere tarati MASSIMO a 30 libre, la punta deve avere un nucleo semi solido (sughero o gomma) ed un ulteriore strato morbido.
Balestre: per ragioni di ambientazione non sono facilmente utilizzabili, se avrete accesso a tali armi hanno le stesse norme degli archi
Armi da lancio: le armi da lancio devono essere fatte senz'anima ed in nessun caso si possono usare in mischia.
Armi col biadesivo: le armi tenute insieme col biadesivo tendono ad aprirsi internamente ed a far quindi sentire l'anima al bersaglio, meglio evitarle ed usare collanti più forti (come il bostik).
Se per fretta o altro non potete fare altrimenti, la parte colpente deve essere amplia minimo 5-7 centimetri.

Le frasi da non usare MAI

"Ma ci sto attento/stacci attento": le regole della sicurezza valgono per tutti, personalmente anch'io ho fatto l'errore di dirla per trovarmi la volta dopo con un'arma identica.
Meglio prestare un'arma associativa a caso la prima volta.
"La usano i master/PNG": già sentita questa, peccato che poi i master/png nel pieno dello scontro possano metterci tanto e più fervore di un PG, e i master stessi siano persone, quindi di solito è una frase da evitare (salvo scontri non seri dove si vuole magari usare un'arma assurda e si sa già che il PNG morirà brutalmente)
"Non puoi bocciarmela, ho speso milioni": terribile quando si son spesi bei soldi su un'arma in lattice e questa viene bocciata. E per bocciare un arma fatta da un serio professionista ci vogliono ottime motivazioni ed che io sappia non capita più da anni perché le norme di sicurezza sono standardizzate.
Nel caso se il mercante è serio vi ritornerà i soldi o ve la cambierà (è già successo), se non ve la cambia è finito perché nell'ambiente le voci circolano veloci.

Come vengono assegnati i Punti Armatura alle Armature

1 Punto Armatura: Armature in materiale flessibile non metallico ma esteticamente accettabili.
2 Punti Armatura: Armature verosimili in cuoio rigido, plastica rigida, ,
plastazoto e lattice. Devono simulare il metallo o essere fatte solo parzialmente in metallo, o completamente in cuoio rigido.
3 Punti Armatura: Armature verosimili in alluminio, ferro acciaio, bronzo, ottone e altri metalli.
La valutazione delle armature viene fatta in sede di controllo armi.

I sacchi portatutto

In AD i personaggi possono indossare un numero limitato di oggetti, per gli ulteriori oggetti serve un sacco portatutto, questo deve essere riempito di materiale morbido che faccia massa e contenere un contenitore per i cartellini oggetto contenuti (fino a 15), infine non può essere assicurato al corpo in nessun modo, virtualmente uno deve potervelo strappare dalla mano o in generale prenderlo senza eccessiva resistenza fisica.

Sul sacco deve essere presente un cartello con scritto "In Gioco" più il vostro nome o qualche indicazione su come potervelo restituire a fine partita. Ci potranno essere scene in cui il sacco sarà lanciato, portato via di corsa, strappato di mano e così via, quindi evitate di metterci dentro oggetti duri e appuntiti.

Cartellini e pergamene

Nel mondo del gioco incontrete vari tipi di cartelli, fogli, cartellini e simili.

-I fogli bianchi sono sempre off game (stille, cartelli off game ecc.) e se sono cartelli dovete sempre leggerli.

-I fogli dai colori caldi (pergamena, rosso, arancione, giallo, viola) sono pergamene in game e potete leggerli solo se i vostri personaggi sanno leggere.
-I cartellini con colori freddi (Verde, blu) sono oggetti in game.

-I multiuso devono essere inbustati o plastificati.

Possono esistere oggetti vecchi che non seguono questa regola.

Nella campagna potrete incontrare personaggi molto esotici

Il Combattimento e la sicurezza personale

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, necessita 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. Ricordatevi sempre che la forza del colpo non ha influenza sul tipo di danno causato al personaggio.
E' assolutamente vietato caricare fisicamente l'avversario. Con caricare di intende sfruttare l'impeto e andare in contatto fisico per l'impeto della stessa corsa, non correre verso l'avversario che si vuole ingaggiare. E' anche vietato il colpo di punta e bloccare o respingere in modo prolungato l'arma avversaria.
Evitare sempre il contatto fisico o il contrasto (ad esempio spingendosi con gli scudi in modo prolungato).
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 responsabili incaricati del controllo.
Evitate scontri in luoghi pericolosi, di buttarvi in fossi pericolosi o di arrampicarvi su di alberi per fuggire al nemico.

I colpi sul capo sono concessi, solo con le armi corte, è valido solo il capo e il colpo deve essere ben controllato, il resto della testa va evitato, in particolare prestate attenzione ai fendenti laterali fatti verso le spalle che facilmente finiscono sulla testa.
Se colpite in in modo scorretto qualcuno interrompete l'attacco e dategli il tempo di riprendersi, magari cambiando bersaglio; usate la minima violenza necessaria, se attaccate alle spalle un mago basta qualche tocco a forza zero.
La regola d'oro è agire con buonsenso: se due personaggi combattono su un sentiero non ci sono problemi, se però sono in venti occorre avere prudenza, solitamente tutta l'attenzione è concentrata sul nemico (mentre un orco ti carica con un'ascia non pensi al fosso alle tue spalle). Proprio per questo gli ambienti di gioco sono privi di troppi posti pericolosi per evitare impasse, ma è giusto che tutti usino il cervello caso per caso.

GUIDA ALLA SCRITTURA DEL BACKGROUND

Con background si intende la storia vissuta dal personaggio prima di entrare nella campagna, ecco come scrivere un Background che faccia felice il vostro Staff.
Scritte da GrifoMaster col baldo aiuto di Manuel/Serifo

COME SCRIVERE IL BG: PROCEDURA CONSIGLIATA

-Scrivete le cose essenziali che volete i Master sappiano del vostro PG
-Assicuratevi che nessuno per quanto di fretta legge il vostro BG possa fraintenderne parti (tipo qualcuno che ne ha già letti 15 e sta pensando a quale dare riscontri per il prossimo live)
-Ricordate che i master non vi leggono nel pensiero, se volete che il vostro clan natìo ragioni in un dato modo SCRIVETELO ricordate che non potrete dire poi "io vedevo il mio clan in un altro modo" una volta che il clan è stato nel caso messo in gioco.
-Assicuratevi di non fare incoerenze tra la vostra storia e altro, la procedura più semplice è evitare voli pindarici nei punti in cui vi collegate all'ambientazione locale o di altri personaggi.

Bene rileggete, se tutto è ok aggiungete dettagli, preferibilmente con uno stile dialettico semplice ed evitando che per capire un concetto una persona debba arrivarci leggendo più frasi.
Cercate di descrivere bene soprattutto le cose che sarebbero più rilevanti nel caso il vostro BG avesse riscontri in gioco.

Siate consapevoli che il BG che inviate è sempre passibile di modifiche anche nel caso sia perfetto, di solito condivise. Ad esempio se parlate di un' organizzazione segreta di un certo tipo nel vostro BG il master potrebbe proporvi o imporvi di modificare il BG sostituendo la vostra società segreta con una già esistente simile.
Inoltre ci possono essere dettagli di ambientazione che sono noti solo ai master o a chi li ha scoperti in gioco con cui il vostro BG va a collidere, nel caso il master vi avverte, ma non può spiegarvi nel dettaglio il perché.

Una volta approvato salvo stranissimi casi il BG è definitivo, non chiedete modifiche e i master difficilmente ne faranno. A volte certi punti che verranno usati in game possono venir ampliati, nel caso, può farlo arbitrariamente il master che li usa o può sentire il giocatore.

Di solito i master anziché imporre modifiche cerchiamo di proporle, visto che alla fine il PG dovete viverlo voi giocatori, ma a volte con poco tempo e il live incombente non è possibile.

DOMANDE AI MASTER SUI BG

Mandate pure domande ai master sul Background, siate chiari e ricordatevi che un si in tale sede non è per nulla vincolante, ad esempio il master può dire si alla domanda "posso inventarmi un ordine di cui il mio PG fa parte" ma poi se nel BG tale ordine è composto da demonologi accettati dal Patriarcato che vanno in giro alla luce del sole, l'ordine verrà rifiutato, visto che per ambientazione tale cosa non può esistere.
E questo può bastarvi, seguono alcuni ulteriori consigli che potrebbero esservi utili, ma non sono indispensabili.

Azael dei Leoni vendicatori, Astro dell' ordine trova eroicamente la morte in duello con Guerra in persona

IL BG NOI LO USIAMO!

Faccio questo capitolo soprattutto per quelli che vengono dall' ambiente dei GDR via chat.
Il tipico Background che ci invia chi ha frequentato molte Land virtuali (PbChat) è composto da una serie di frasi belle in se da cui dovrei capire le cose essenziali a intuito o leggendo nel pensiero dell' autore perché non hanno un senso compiuto.
Ho "visto" gente capacissima di scrivere 20 righe per arrivare ad avere una scena figa nel BG e di non riuscire a chiarire bene cose vitali su come il PG ha vissuto la sua vita.
Ho visto fior di BG con ottimi spunti diventare una serie di coincidenze assurde per eventi che anche se rimossi o modificati non avrebbero influenzato l'essenza del personaggio
Credo che a molti sfugga lo scopo per cui chiediamo i BG.
Lo scopo di un BG per i GDR via chat è soprattutto di evitare che tiriate fuori cose assurde durante il gioco, segue un uso estetico (I BG sono solitamente pubblici e se uno è curioso va a leggerseli), oltre a obbligarvi ad avere una base di materiale da giocarvi.
Ma non è rilevante se ci sono incoerenze o piccole stramberie, visto che di solito la vostra storia si svolge all'esterno della zona di gioco e per trame e quest NON avrà nel 99% dei casi ALCUNA RILEVANZA SE NON PER IL PG STESSO, anche se il master in questione ignora il BG non c'è problema.

Lo scopo principe per cui vi chiediamo il BG in Arcana Domine è USARLO, saper giocare in modo coerente senza fare uscite assurde è tra i requisiti essenziali del GRV, se non ne siete in grado, lasciate perdere (neofiti esclusi, che coi loro tempi impareranno in caso).
Il BG ha solo scopo informativo, una lista di dati chiari, che noi master possiamo utilizzare con una scorsa rapida (e più facilmente memorizzare), è solo fastidioso per noi se scrivete in stile prosaico.
Soprattutto ricordate che il BG nei live non ha ALCUNA FUNZIONE ESTETICA, dagli altri giocatori non verrà mai letto, ne vedranno solo gli eventuali riscontri in gioco.
Quindi a scrivere il BG stile raccontino spesso va a finire che non solo fate lavoro in più inutilmente, ma date anche fastidio alle uniche due persone che lo leggeranno (il master che approva e il master che lo usa)

In particolare quando un Master vi fa notare qualcosa che non va non impuntatevi perché le possibilità sono 2:
-Il master vi modifica arbitrariamente il BG e o vi adeguate o cambiate PG o non giocate.
-Se non ha voglia di sopportare piagnistei il master si concentra sulla eliminazione di cose che anche se non usate dai master potrebbero creare incoerenze poi quando registra il BG aggiunge "NON USARE BG CON INCOERENZE" di solito almeno per il sottoscritto se mi sono sopportato più di tre giorni di piagnistei e alla prossima mando a quel paese il soggetto.

Nel secondo caso master e giocatore hanno non solo perso tempo, ma ne ricevono entrambi un danno (il giocatore maggiore, visto che si spera il master avrà altri BG da sfruttare).
Nel caso di nobili ed estasiati il BG è obbligatorio perché DEVONO essere connessi a PNG ed eventi dell'ambientazione (soprattutto i nobili), il BG non è obbligatorio per gli altri perché se il personaggio che giocherai è un uomo comune del suo popolo che solo ora inizia ad avere una vita interessante non c'è nulla che noi master dobbiam approvare, basta che segui l'ambientazione.
Chiariamoci, se mandate dove il vostro PG è nato, com'è la sua famiglia, che vita ha avuto e così via è sempre meglio per tutti (e nulla vieta che venga usato anche un BG senza particolari spunti).

ESEMPI

Esempio passaggio di BG che non va bene:

"Nel sedicesimo anno come tutti i celti affrontai uno scimmione cornuto semi demoniaco"

-Non va bene "tutti i celti" perché un celta che arriva o già esiste non saprebbe nulla di questo rito iniziatico, al massimo andrebbe bene "tutti i celti del mio villaggio sperduto nelle terre di Axalod", e ovviamente buon senso vorrebbe che se convinci altri a venire dal tuo villaggio li avverti di questo simpatico rito
-Ora.... AD è un' ambientazione Low magic, ma mettere un semplice fomori no? O un lupo.

ESEMPIO DI COSA SI INTENDE CON "NON ESSERE PROSAICI"

Passaggio prosaico di un pezzo di BG da Estasiato di Wulfen:
"Nel giorno del mio tredicesimo anno il sommo druido bla bla bla, ebbe una visione che mi riguardava e così in una notte bla bla bla venni inviato sulla sacra montagna bla bla bla famosa perché i suoi picchi bla bla bla, la cercai i luoghi visti in visione dal grande e saggio druido. Incontrai in un' avvallamento roccioso bla bla bla [descrizione da esperto geologo dell' avvallamento che tanto NON apparirà mai in gioco o se appare sarà per forza diverso] incontrai un maestoso orso dal candido mantello, grandi erano le sue dimensioni [segue racconto di vari eventi in cui il PG capisce che intuisce i pensieri dell' orso]"

Ogni "bla bla bla" o [...] sono tra le 2 parole e le tre righe di scrittura

Passaggio non prosaico dello stesso BG:
"A 13 anni il sommo druido “Fehyr” ebbe una visione su di me, seguendo le sue indicazioni mi incamminai sul monte “Picco dell'Orso” luogo sacro alla mia gente e giunsi in un avvallamento roccioso dove trovai un gigantesco orso bianco circondato da una misteriosa aura, vissi tre anni con lui, scoprendo che ne intuivo i pensieri...."

Noi dello staff preferiamo la seconda versione, perché ci passiamo minimo 10 BG a partita e anche se il BG prosaico viene scritto da uno scrittore professionista non siamo nelle condizioni di apprezzarne le doti stilistiche, visto che vogliamo acquisire le informazioni nel minor tempo possibile e usarle.

ESEMPIO DI BG PERFETTO

Nome: Elohim
Razza: Elfa bianca
Talenti: Robustezza I, Ambidestria I-II, Istruzione, Tempra, Esperta con la spada 1 mano
Famiglia: figlia di Solara (un tempo Vestale delle lame, ora insegnante di danze tipiche e organizzatrice di feste) e di Clodius (ufficiale della mia città)
Sono nata nella città di Argos sita tra le montagne ghiacciate, a differenza di molte altre città elfe bianche noi non abbiamo nessuna tradizione navale, ma non per questo siamo poveri, per

il resto siamo identici alle altre città dei nostri confratelli.
Sono stata cresciuta secondo tradizione e visto il mio carattere fiero e la mia abilità nella danza venni ben presto iniziata alle Vestali delle lame, un gruppo di sacerdotesse guerriere preposte alla custodia del tempio di cui prima di sposarsi aveva fatto parte anche mia madre.
Il giorno in cui vorrò dedicarmi a un maschio dovrò lasciare l' ordine, ma per ora la vita da Vestale delle lame mi piace e dalle mie compagne ho tutto quello che potrei desiderare.

La città di Argos è inventata, ma va benissimo perché non colliderà mai con parte dell' ambientazione, soprattutto se è dispersa fuori dalla zona di gioco in un punto imprecisato.
Se mai un master volesse sfruttare il BG di Elohimla città di Argos diverrà parte delle trame magari e il master si assicurerà di metterla in gioco evitando incoerenze.
Nel caso il master informerà la giocatrice di eventuali integrazioni (ad esempio se il master mette in gioco una compagna delle Vestali dirà a Elohim il nome della compagna e una minima descrizione).

Regole di campagna

Costruire un accampamento:

Qualunque gruppo di almeno tre personaggi può in gioco costruire mura di accampamento durante una situazione di "non combattimento", tali mura non possono impedire il passaggio in modo totale da un lato all'altro della zona di gioco e devono raggiungere una forma non complessa (solitamente tonda o quadrata).
E' possibile fare un ulteriore cerchio di mura solo se questo contiene dei cerchi di mura completi dotati di porte.
Non è lecito sparpagliare mura d'accampamento in giro per l'area di gioco, le caratteristiche di tali mura (indistruttibili) sono dovute alle costanti cure degli occupanti che lo ritengono un punto di riferimento.
Le mura sono rappresentate da fili bianchi tesi e da bastoni infissi nel terreno (preferibilmente imbottiti in un estremità o almeno arrotondati), sono considerate indistruttibili a meno che l'accampamento non venga conquistato (nel qual caso gli occupanti possono abbatterle).
Attraverso le mura si vede (sono relativamente basse) ed è possibile lanciare attacchi a distanza accompagnati da oggetti fisici (frecce, palline-reagente, fiasche incendiarie), le proiezioni vengono invece tutte fermate.
E' possibile dall'interno dell'accampamento attaccare con armi da mischia chi si trova al di la della porta, non il contrario.
Ai fini del talento "Passo ombra" le Mura sono utilizzabili per occultarsi, e così le strutture presenti nell'accampamento.
Le tende e i gazebo sono tutte integralmente in gioco, salvo diversamente specificato con cartelli e altro, non sono danneggiabili e non è possibile chiuderle senza disporre di serrature in gioco.
Si considera accampamento una zona ben delimitata con massimo due uscite larghe al massimo due metri.
Porte: qualora le porte di un accampamento non dispongano di serratura possono essere aperte o chiuse solo dall'interno, Un colpo spacca, disintegrazione o qualunque danno devastante le rende aperte e inutilizzabili finché qualcuno non le ripara in una situazione di calma di almeno dieci minuti.

Le porte di un accampamento devono essere fisicamente presenti, rappresentate da un pannello apribile.

Due elfi neri e un' inquisitrice discutono, forse di importanti temi o forse di cosa compreranno una volta tornati in città

Eroi di Infernopoli

La prima parte della campagna girava principalmente attorno alla misteriosa zona contaminata e alla città elfica di Eliopoli, divenuta irraggiungibile a causa di misteriosi eventi e soprannominata Infernopoli.
Nella partita "E Guerra sia" tra mille difficoltà e morti la città è stata liberata dalle forze del caos che vi risiedevano.
Il titolo di "Eroe di Infernopolis" va a ha contribuito attivamente nella vittoria contro i demoni.
E' un titolo che va al singolo PG e da +1 al valore di Gloria sociale cumulabile con qualsiasi altro bonus (il massimo di gloria sociale è +5)

Merita una citazione speciale Hector, Paladino di Alara elfo nero che ha inflitto il colpo fatale a Guerra, colui che governava i demoni, senza però sopravvivere all'eroica azione e rinunciando addirittura alla propria anima immortale per poterla compiere.
Onoriamone il ricordo perché solo questo resta di lui.

Zethius, Paladino di Alara, Elfo nero
Takius Opfer Glaubestein, Sacerdote di Wulfen, Umano fargan
AB mercenaria elfa rinnegata
Geekin mercenario gnomo rinnegato
Belthel Astro della Vita, Elfa bianca
Gwen Aredhel Arconte di nuova eliopoli e primogenita del casato Aredhel, Elfa bianca
Lael Soldato dei Leoni Vendicatori, Elfo bianco
Raven primogenito del Casato Argenteo e gran maestro dei paladini di Alara, Elfo nero
Thororn guerriero celta, Umano terre barbariche
Akordia paladina di Alara, Elfa nera
Matus guerriero celta, Umano terre barbariche

Perdita dell'anima

Questa è un'informazione segreta conosciuta solo da chi l'ha scoperta durante il gioco o da chi fa parte di Ambasciata Atlantidea, Magus, Accademia dei Veri Nomi, Mirabilia e Diocesi di Santa Roja.

Capita che alcuni mortali allettati da promesse di alcune rare creature siano disposti a scambiare la propria anima immortale in cambio di chissà quali benefici immediati.

LIBERO ARBITRIO: Ai mortali è stato donato il libero arbitrio, l'anima di un mortale non può essergli sottratta con la magia o con l'inganno. In nessun caso. La scelta di rinunciare alla propria anima è sempre consapevole.

L'anima di un mortale si compone di tre parti, la perdita di una di queste parti dal punto di vista delle regole fa considerare il PG corrotto. Ma non ci sono modi agevoli per appurare la cosa. E' possibile vendere solo un terzo dell'anima, questo sarà sufficente a garantire che la morte non porterà altro che l'oblio del mortale.
Le tre parti dell'anima alterano:

-Crescita personale: la capacità di evolvere la propria personalità e acquisire talenti.

-Forza spirituale e stabilità: Presiede alla capacità di provare vere emozioni, pure e cristalline. Il personaggio avrà gloria zero. Se il personaggio ottiene mutante diventa in breve tempo un abominio e non può essere salvato (+6 tratti inumani gratis e stupidità).

-Capacità di concretizzare: il PG perde la capacità di avere figli e creare oggetti e avere ogni tipo di ispirazione artistica coerente.

MECCANICHE INTER-EVENTI

Oltre a ciò che accade durante gli eventi vi sono le regole per gestire azioni non rappresentabili in gioco (come combattimenti su larga scala o saccheggi di bestiame) o che risulterebbero poco interessanti (come lavorare per percepire una rendita). Su queste regole si fondano le meccaniche di quelle che sono una parte fondamentale del gioco sociale, le Entità Sociali (Compagnie, Organizzazioni e Fazioni) a cui la maggior parte dei personaggi si affiliano in cerca di vantaggi e sicurezza.

Azioni Economiche

Prima di un evento live ogni giocatore può compiere una e sola una azione economica per un suo personaggio. I prezzi da pagare fuorigioco per costruire strutture, comprare merci od altro vengono pagati in Influenza, un valore teorico che non rappresenta per forza una disponibilità monetaria ma un insieme di questa, manodopera della fazione, aiuti esterni, rendite di possedimenti terrieri, ecc…
Ogni giocatore pur disponendo di due PG ha UNA sola azione economica da dedicare al PG che considera principale.

I Master ricevono dal database una lista allo scadere del tempo per mandare le azioni economiche

Lista azioni economiche:

-**Attivare talenti economici:** Attivare capacità economiche quali Raccattasoldi, Mercato nero, Conoscenze e/o creare oggetti attraverso le varie Arti. (Un'unica azione permette di attivare diversi talenti e creare diversi oggetti) e/o attivare bonus economici di strutture
Disponibilità: Qualunque PG disponga di strutture o talenti economici

-**Lavoro per…:** il personaggio agisce in favore di qualcuno aumentandone il valore di Influenza alla prossima partita.
Disponibilità: qualunque PG. Può lavorare al massimo per UNA singola fazione o dominio.

Cerco cose/informazioni: rendendo pubblica la sua ricerca il personaggio è praticamente sicuro che l' informazione o l' oggetto sarà messo in gioco, probabilmente al prossimo live. Il livello di difficoltà di reperimento dipenderà dalla cosa cercata e sarà a discrezione del master. Non è il caso di usare quest' azione per cose che preferite lasciare segrete. Disponibilità: qualsiasi PG

-Azioni di governo: Riguardano chi controlla un dominio territoriale e sono spiegate nel

fascicolo “Guerra e Pace”.

ENTITA' SOCIALI RICONOSCIUTE

Da regole sono riconosciuti dallo staff quattro tipi di "Entità Sociali": Compagnie,Domini, Fazioni e Organizzazioni.

Dovere di presenza:
Se un'Entità è considerata "attiva" è dovere dei suoi membri se possibile avere almeno un rappresentante ufficiale agli eventi live, nel caso ciò non sia possibile lo staff va sempre avvisato con ampio anticipo.
Questo ad esempio significa che se una persona ha un secondo personaggio oltre ad uno facente parte di una Fazione è obbligata a usare quest’ultimo nel caso in cui sia l' unico rappresentante della Fazione in grado di partecipare all’evento live.
Questo dovere è assoluto nel caso di Fazioni od Organizzazioni, mentre può a volte essere glissato per le compagnie che non hanno in corso trame proprie.

Il capocompagnia
Il PG Capocompagnia (o capo-gruppo) è colui che propone la compagnia allo staff, egli in seguito può cedere tale titolo ad altri membri a suo arbitrario giudizio, in caso di morte del PG invece dev’essere tutta la Compagnia a nominare il nuovo referente. Il referente di Fazioni ed Organizzazioni create dallo staff per ovvi motivi non potrà essere il PG che le ha proposte ma verrà scelto discutendo tra staff e personaggi appartenenti alla fazione.
Tutti i bonus del gruppo passano attraverso il referente (informazioni, rendite, possibilità di addestramento eccetera), il capo deve dare ai master prima di ogni partita una lista dei membri accettati nel gruppo con i bonus che può e vuole loro concedere e le cariche possedute da questi.

Appartenere a un’entità sociale
All’interno dei gruppi possono esistere cariche onorifiche, ruoli gerarchici o altri titoli questi si dividono in due tipologie: quelli puramente onorifici o interpretativi che non hanno influenza sulle regole, il cui effetto è lasciato all’interpretazione dei PG ed al loro riconoscimento di tali titoli e che vengono dati e tolti autonomamente e quelli invece rilevanti a livello di regole (dando per esempio accesso a particolari bonus negati a chi ricopre un ruolo gerarchico inferiore) e per lo staff master.
I titoli di rilevanza regolistica sono chiamati **Titoli Riconosciuti.**
Alcune cariche possono essere pubbliche come i titoli nobiliari e sebbene assegnate dalla compagnia sono fisse (ad esempio un ordine cavalleresco potrebbe poter nominare cavaliere qualcuno, una volta fatta la nomina non è possibile revocarla).
In caso di aumento eccessivo delle persone che partecipano a un evento potrebbe venir messo un limite alle cariche che si possono tenere attive, attualmente questo non è un problema.

Fama
La Fama può essere vista come l’equivalente dei Gloria per le Entità Sociali.
Ogni Compagnia ha un punteggio di Fama che può andare da 0 a 9.
Una Compagnia inizia con Fama ? che equivale a zero.

Compagnia
È l' agglomerato sociale di base, per crearne una tecnicamente basta chiedere allo staff il riconoscimento.
Esempi di Compagnia possono essere piccoli gruppi professionali, singoli reggimenti, bande di avventurieri, singoli monasteri di ordini religiosi, singoli villaggi o quartieri.
Una Compagnia inizia con Fama “?” che equivale a zero, pochi la conoscono o almeno pochi la conoscono realmente. Durante il gioco può aumentare il proprio punteggio di Fama ottenendo per ogni punto un privilegio.
Una compagnia per essere considerata attiva deve avere mediamente tre presenze a evento.

Fazione
Si tratta di una popolazione unita da territorio, cultura e governo.
Se una fazione resta senza possedimenti viene considerata distrutta. Più fazioni non possono coesistere nello stesso territorio.
Più Domini di personaggi affiliati alla Fazione possono essere considerati come unico Dominio della Fazione se questo è vantaggioso.
La fazione può anche avere compagnie a lei fedeli che può cancellare per suo arbitrio.

Organizzazione
Si tratta di complesse reti sociali ramificate in un territorio più o meno vasto. L'entrata in gioco di una nuova Organizzazione va proposta ai master giustificandola e sostenendola a dovere, non è detto che venga accettata.
Più Organizzazioni possono coesistere negli stessi territori, ad esempio può essere un culto diffuso in una o più nazioni.
Le organizzazioni non fanno azioni di guerra e non possono avere Possedimenti (ma le Compagnie ed i singoli affiliati sì), ciò significa che è quasi impossibile distruggerle perché non sono formate da 5, 10, 15 territori conquistabili ma un indefinito numero di persone.

Dominio
Si tratta della più piccola circoscrizione territoriale. Un dominio è composto da uno o più possedimenti controllati da un singolo personaggio (Signore) o da casati nobiliari o singoli possedimenti controllati da plebei. da benefici dipendenti dalle strutture presenti. Può fare azioni di guerra e si considera distrutto se resta senza territori.

Esempio di evoluzione di una Compagnia
Idra e Grifo hanno due personaggi maghi piuttosto esperti, vista l'assenza di una scuola di magia nella campagna decidono di fondarne una che chiamano "Torre del Tuono" il nome deriva dal fatto che entrambi sono specializzati in magia offensiva. Decidono di accettare anche non maghi nella compagnia, come guardie del corpo o avventurieri.
A livello BG la compagnia nasce con il ritrovamento di una vecchia torre di età Imperiale che con degli amici i due restaurano.
A questo punto la compagnia non ha bonus se non quelli dati dai due "Arcimaghi", che però non hanno Maestro.
Coi master vengono stabiliti degli obiettivi che la compagnia in quanto scuola di magia potrebbe porsi:
-Ritrovare il laboratorio del maestro del maestro di Idra
-Comprare materiali didattici costosi (5 MO)
-Ampliare la biblioteca
-Trovare dei materiali necessari per alcuni esperimenti

I master acconsentono a far sì che il primo bonus della compagnia sia "gli arcimaghi possono insegnare i propri talenti senza Maestro" grazie ai materiali didattici costosi, ma tutti gli altri bonus oltre a dover passare per il titolo di Arcimago richiederanno che si possieda Maestro per attivarli in modo da pareggiare il vantaggio iniziale e non rendere inutile un talento.
L' unica carica riconosciuta dallo staff è "Arcimago", mentre ve ne sono altre onorifiche/interpretative: apprendista, assistente, mago della torre, cercatore della torre e guardia della torre
Col tempo la Torre del Tuono aumenta di potere e diventa nota per i suoi maghi mercenari e per i suoi insegnamenti nel campo della magia da battaglia. Man mano raggiunge anche gli obiettivi accordati coi master, fino a che si ritiene che ormai un' organizzazione diffusa.
Passa da compagnia a organizzazione arrivando al limite di crescita.

Bonus di Compagnia

Compagnie, organizzazioni e fazioni possono fornire dei privilegi di vario genere che hanno lo scopo di caratterizzarle, dar loro coesione e di cementare l' ordine costituito. Le entità che favoriscono l' ordine costituito tendono ad avere, assieme ai limiti, maggiori privilegi.

Schiavismo: la compagnia aumenta di 1 le rendite della partita successiva per ogni schiavo catturato, gli schiavi subendo uno svantaggio per le traversie subite possono fuggire automaticamente, ma dopo aver dato il bonus da schiavo ai suoi catturatori.
Se uno schiavo non è regolarmente in gioco in caso di eventuali liberazioni da parte di alleati non viene liberato. Uno schiavo può chiedere di andare in Fuori Gioco (si suppone sia mandato a fare dei lavori per i suoi padroni), nel caso sia concesso gli viene dato un referente tra i membri della compagnia, al ritorno il PG dovrà "riapparire" presso il suo referente o dove questi gli dirà.
Questa regola esiste perché fare lo schiavo a tempo pieno può diventare seccante, un master può imporne l'applicazione, ma di base si basa su accordi autonomi tra le due parti in causa.
Nota: il fatto che una compagnia sia capace di schiavizzare bene la gente non significa che sia legale.

Laboratorio avanzato I: i membri della compagnia quando producono un prodotto alchemico spendono 1 reagente in meno

Laboratorio avanzato II: i membri della compagnia quando producono un prodotto alchemico spendono la metà.

Informatore: per ogni livello in questa capacità le compagnie nel tempo tra due eventi il referente può porre una domanda su un determinato tema.

Tenore di vita: Tutti i membri della compagnia vivono nel lusso e ciò aiuta la loro fiducia in se stessi (+1 gloria sociale), questo privilegio nega ai membri di ottenere privilegi da altre entità sociali.

Apprendistato: tutti i membri della compagnia ottengono gratis un talento temporaneo finché fanno parte della compagnia e possono impararlo automaticamente spendendo 6 pp, non potranno avere accesso ad altri bonus della compagnia finché non avranno imparato il talento in modo definitivo. Qualunque carica all'interno della compagnia, referente compreso, richiede il talento d'apprendistato prescelto.
Ad esempio, una compagnia/ciurma potrebbe avere come talento d'apprendistato marinaio, un gruppo di maghi potrebbe scegliere occultismo.
I talenti temporanei non danno soddisfazione dei requisiti per talenti successivi. Requisiti: va preso obbligatoriamente al 1 punto fama.

Tradizione: chi possiede le abilità tradizionali della compagnia ottiene un bonus alla gloria, tutti gli appartenenti alla compagnia hanno accesso all'apprendimento di tali abilità, il bonus è pari a metà dei talenti necessari per ottenerlo.
Nota: occorre averli tutti in modo effettivo (no effetti rituali o bonus di qualche genere)
Es. abilità tradizionali: stomacaccio e marinaio = bonus di gloria 1 per chi li ottiene.

Addestratore: la compagnia ha accesso a un maestro PNG o più, ogni volta che si prende quest'abilità di compagnia si può selezionare una lista di 5 talenti

Informatore: il referente può prima della partita contattare uno o più informatori, legati a diversi settori e chiedere una cosa per livello dell' informatore (massimo 4°):
Culto, malavita, nobiltà, studiosi di magia (maghi neri, rossi o bianchi per esempio), milizia, altri piani di esistenza ecc. Il PNG va descritto, ad esempio nel caso del culto va descritto di che culto si parla e come mai l' informatore ha accesso a tali informazioni.
Gli informatori non possono avere autorità per aiutare i PG direttamente anche volendolo
La richiesta di informazioni deve essere inviata allo staff o nel forum di fazione/compagnia.

Fornitore: la compagnia ha accesso a oggetti fino a buona fattura di una determinata arte, la richiesta d'acquisto va fatta con un'azione economica del referente.

Milizia regolare: a volte i PG ottengono il supporto di PNG sacrificabili quando si trovano nella loro terra. E in generale i personaggi nelle loro zone natie sono rappresentanti del potere costituito

Segretezza: la compagnia apparirà sempre con un ? come fama, le possibilità di crescita saranno limitate, ma i suoi bonus non saranno conosciuti.

Sapere ricordato: la compagnia conserva come in biblioteca o come sapere orale o come capacità date da determinati oggetti unici la conoscenza per fare pozioni, cerimoniali o rituali rari, magari sviluppati da suoi membri. Ogni volta che questa capacità viene presa conserva fino a 5 conoscenze.

Luogo di potere: la compagnia può portare in gioco una struttura con determinate caratteristiche (stabilite dallo staff) che possono venir potenziate con l'aumentare della fama (es. un reliquiario con un'aura che lentamente cura, una struttura che genera una zona rituale ecc.) Se tale luogo viene profanato la compagnia ottiene un grave danno (da definire)

Stendardo-Reliquia: uno stendardo rubabile come un sacco portatutto, se sottratto come minimo la compagnia perde permanentemente i benefici. può avere qualsiasi tipo di effetto i master concedano.

Zona Di trappole: il gruppo ha diritto a posizionare una zona di trappole

PRIVILEGI ORGANIZZAZIONI

SAPIENTI DEL SUD : SAPIENTI ERRANTI DELLE ISOLE

I sapienti del sud sono una rete di conscenze e amicizie tra eruditi di vario genere, i loro scritti e le loro idee circolano tramite questa rete.
Chi entra nella rete viene chiamato in vari modi, tipicamente "amanuense" perché spesso per tirare avanti si limita a copiare gli scritti altrui, scrivere per terzi o scrivere documenti per conto di notai e funzionari di vario genere.
Per avanzare di stima tra i sapienti del sud occorre scrivere, avanzando di rango si ottiene un nuovo titolo.
Gli scritti vanno fatti pervenire al superiore tra un evento e l' altro e solitamente sono:
-Resoconti dell'evento trascorso
-Storia aggiornata di fazioni o compagnie

Il bonus dei Sapienti erranti è di avere un bonus alla gloria sociale proporzionale al titolo posseduto.

Vate: +5
Savio: +4
Cronachista: +3
Erudito: +2
Narratore: +1
Amanuense: +0

Le promozioni di questa organizzazione è integralmente gestita dallo staff.

ORDINE DEL GIGLIO D'EBANO : ENCLAVE DI SANTA ROJA

L'ordine ha una sola carica riconosciuta,tutte le altre cariche interne sono solo interpretative.

Maestro del Giglio d'ebano: Ha e da accesso a Negromanzia I-II-III-IV, scacciare il male, Aura malefica, Passo ombra, Passo silvestre, Cerimonialista, Ritualista, Evocatore, parlare coi morti, istruzione, Occultismo, Erboristeria, Alchimia, Raffinazione e infusione, Resistere all'elemento, Cerimonialista, Ritualista, Antimagia, Attacco arcano, Etereo, Foschia, Lama del pianto, Impulso arcano, Incantare, Maestro.
Per tradizione orale conosce questi rituali-cerimoniali (se è ritualista):
Seduta spiritica: attorno a un tavolo in un luogo infestato da fantasmi il negromante e almeno 3 altri mortali accendono candele e si toccano le mani sacrificando 2 reagenti. Il fantasma va attirato invocando oggetti e nomi a lui legati. Se il rituale non viene interrotto il fantasma verrà attirato sul posto o almeno una parte della sua coscenza toccherà il ritualista.
Esorcista esperto: cerimoniale senza stille, il negromante con cinque minuti di urla e minacce a uno spirito negromantico o demoniaco riesce a scacciarlo anche se è di un livello superiore. Se si tratta di spiriti demoniaci è il negromante non ha egomanzia/demonologia, conta come un demonologo di primo livello.
Comunione con l'oltretomba: Cerimoniale, richiede un partecipante con "parlare coi morti" e la spesa di una stilla. Consente di porre delle domande
Rivelare il marchio del tradimento: cerimoniale, 5 minuti, 1 stilla si fa sul bersaglio: Vincolo rivela se hai mai animato non-morti o asservito fantasmi e spettri"

Cariche interpretative: Apprendista, Assistente, Veste nera (mago).

ORDINI OSPITALIERI : MONASTERO 87 SANTI E ZONE VICINE.

Nel singolo monastero può esserci un priore solo per entrambi gli ordini in cui sono divisi gli ospitalieri, che promuove o destituisce i decani di entrambi gli ordini assieme alla maggioranza dei decani dell'ordine in questione. Di solito gli ospitalieri hanno monasteri piccoli o sono addirittura ospiti di altri monasteri perché si spargono in vaste aree a predicare, gestire orfanotrofi, proteggere pellegrini ecc. Ecc.

Priore ospitalieri: ha tutti i privilegi di uno dei due tipi di decano, in più promuove o toglie la carica di decano. C'è al massimo un priore ogni 10 ospitalieri.

Decano ospitalieri di Nostra Signora Misericordiosa: ha e dà accesso a istruzione, pronto soccorso, medicina I-II, erboristeria, alchimia, maestro, arte fabbro, arte silvana, lavoro duro [tutti], coscritto, scaramanzia I, occultismo, Taumaturgia I, Guarigione, tocco lenitivo, Rivitalizzare, Purificazione.
Hanno accesso a talenti apparentemente assurdi perché gestiscono gli orfanotrofi e sanno come indirizzare i giovani sventurati verso una vita di preghiera e lavoro.

Decano ospitalieri nostra signora martire: ha e da accesso ad Uso armi comuni, Tempra, Robustezza I, Uso armature, Scudi, Cavaliere, Tenacia, pronto soccorso, Presa salda I-II, esploratore, scaramanzia I.
Le migliori ospitaliere di quest'ordine possono avere accesso all'addestramento da templari

ORDINE MONACI BIANCHI DI SANTA ROJA

I decani decidono nuovi decani di comune accordo, la carica di priore, in un ordine libero come questo è solo un modo di onorare i più saggi, ma non ha poteri effettivi

Decano Monaci bianchi: Ha e da accesso a: occultismo, Idromanzia I-IV, Taumaturgia I-IV, pronto soccorso, attacco arcano, impulso arcano, tocco lenitivo, guarigione, protezione, purificazione, rivitalizzare, esploratore, arte culinaria, arte silvana, erboristeria.
I decani dei monaci bianchi possono nominare altri decani, non è possibile destituire un decano una volta nominato salvo che per eresia. I decani più stimati vengono chiamati vegliardi, venerabili, saggi, ma non hanno vero potere decisionale.

ORDINE FRATI MINORI DI SANTA ROJA (LEXITI, WULFEN, EXARCUS O TRIADE)

Frate decano: Ha e da accesso a Arte dell'Amanuense, Istruzione, Pronto soccorso, Medicina I, Lavoro Duro [tutti], Armi doppie, Erboristeria, Arte Culinaria.
Ricette da Frate: Un frate con arte culinaria può creare un antidoto come se avesse alchimia (amarone).
Ospedale da campo: Il frate decano e i fratelli da lui riconosciuti come confratelli possono creare un ospedale da campo ben delimitato, qui tutti loro hanno pronto soccorso e i frati con medicina curano in metà tempo.
Un frate decano può essere promosso a priore del monastero, nel caso può promuovere o destituire gli altri decani.
I frati possono essere sia Lexiti che di Hexarcus o Wulfen più rari quelli della triade d'acciaio. In

ogni caso riconoscono l'Ortodossia e sono da questi riconosciuti (La regola dell'ordine deve essere accettabile per l'ortodossia).

PRIVILEGI FAZIONI

PRIVILEGI REGNO ELFICO DI LOERTÀ

Al posto del +1 alla fama per le compagnie fedeli il Regno di Loertà ha questi benefici.

A differenza dei normali privilegi nobiliari, le cariche che i nobili di Loertà ottengono per il loro retaggio possono essere tolte coi loro privilegi dai signori della fazione (in primis il Re, attualmente Sulphirion III). -**vedi anche "privilegi nobiliari Regno di Loertà", nella parte sui casati più avanti-**

Ci sono quattro corporazioni professionali che sono particolarmente rilevanti nella società di Loertà, l'esercito, il clero, i governatori e i magus.
La struttura delle corporazioni dipende molto dagli eventi successivi alla Guerra dei Fratelli Elfi, ad esempio una volta il culto dei Giudici di Alara per quanto importante non aveva la stessa preminenza che ha ora verso le altre sette presenti nel territorio, di cui possiedono copie dei vari cerimoniali e rituali.

Il rappresentante sul campo del Regno di Loertà può nominare governatori, maschere spinate, ufficiali, esarchi (se ci sono almeno 4 ufficiali), ma non può degradarli sul posto senza una motivazione e un processo.

Le cariche di Sommo sacerdote-giudice di Alara, Sommo sacerdote, Magus e Mastro Incantatore non possono essere influenzate dal Capo fazione sul campo del Regno.

CLERO

Sommo sacerdote-giudice di Alara: Ha i privilegi dell'alto sacerdote in più ha e da accesso ha: Egomanzia I-II, virtù del segugio, ghiacciare, purificazione, liberazione, cerimonialista, torturare, esperto [spada], Stile d'arma Glorioso

Possono nominare alti sacerdoti anche di culti diversi, anche contrariamente al desiderio degli altri sacerdoti, nelle loro biblioteche hanno tutte le informazioni necessarie, questo perché dopo la guerra civile, sia per le ingerenze del defunto Re Callius, sia per favore dell'attuale Re Sacerdote Sulphirion III le varie sette sacerdotali si sono molto indebolite, mentre tra la vecchia guardia delle "Maschere di ferro" il culto di Alara si era fortemente rafforzato.

I Sacerdoti-Giudici sono autorizzati a portare la legge e giudicare i crimini, i paladini di Alara fanno da giudici erranti e guardie dei templi, nulla vieta a un Sommo Sacerdote di essere anche paladino di Alara, ma di solito in quel caso vaga di meno in favore di preghiera e funzioni di coordinazione.

Alto sacerdote: ha accesso per tradizioni orali a uno di questi cerimoniali, in base alla singola tradizione sacerdotale a cui è legato, per tutti è necessario invocare un dio elfico
-*Distillare ambrosia del sacro serpente:* Negato ai sacerdoti di Alara, consente spendendo una stilla con 5 minuti di cerimoniale di causare un vincolo mentale d'amore,asservimento totale e devozione assoluta profondo per 30 minuti, ma il bersaglio deve bere da un contenitore portato dal cerimonialista.
-*Consacrazione:* consente spendendo una stilla durante una cerimonia sacra di creare una zona esorcismo 4 su un varco o in un' area 6 x 6 metri massimo. Cartelli a carico del cerimonialista, con esploratore si può ignorare l'area.
-*Manto della sposa guerriera:* utilizzabile solo su "danzatrici di spada" queste non devono

indossare armature superiori a leggere, concede loro il talento nascondersi o resistenza a colpo, costa 1 stilla ed il cerimoniale deve durare 5 minuti, bersaglio singolo. Durata: fino all'alba sucessiva.
-*Moltiplicazione delle sostanze:* con questo cerimoniale di 5 minuti, spendendo una stilla per beneficiario è possibile trasmettere gli effetti di una sostanza alchemica monouso a tutti i bersagli. Questi devono tutti aver fatto un voto sacerdotale ed essere fedeli allo stesso Dio dell'alto sacerdote.
-*Manto del lupo cacciatore*: Negato ai sacerdoti di Alara, questo cerimoniale della durata di 5 minuti e del costo di una stilla consente al bersaglio di usare una singola volta nascondersi, il rito in ogni caso si esaurisce all'alba sucessiva
-*Sussurro persistente*: Negato ai sacerdoti di Alara e divinità maschili, con 5 minuti di rituale e un libro che da accesso a un talento il sacerdote può, spendendo una stilla impararlo per un singolo uso, cessato l'uso la conoscenza svanisce

L'alto sacerdote è colui che governa un tempio, di qualsiasi dimensione, vari templi legati da riti e divinità predilette simili formano una Tradizione, non è raro però che sacerdoti di tradizioni diverse convivano nello stesso tempio, la tradizione di un tempio viene sempre considerata quella del suo Alto Sacerdote. In alcuni casi certi Alti Sacerdoti vengono chiamati Sommi Sacerdoti, ma è una carica onorifica a differenza dei Sacerdoti-Giudici di Alara.
Un alto sacerdote può nominarne un' altro della sua tradizione a patto che questi abbia almeno 2 sacerdoti che lo aiuteranno nel tempio.

Titoli onorifici: Paladino di Alara, Sacerdote, Danzatrice di lame, Sommo Sacerdote (ma non per i Sacerdoti-Giudici di Alara)

ESERCITO

Esarca: ha e da accesso a Ingegnere, Stile d'arme lacerante, Urlo di Guerra I, Gloria I-II oltre a tutti i talenti dell'ufficiale.

Ufficiale: ha e da accesso a Robustezza I, uso armature, uso scudi, Arciere esperto I, nascondersi, armi comuni, esperto con [arma], esploratore, pronto soccorso, ambidestria I

Titoli onorifici: qualsiasi titolo militare, i ranger sono particolarmente stimati, l' esarca è l'ufficiale superiore, se ce n'è più d' uno il più anziano o rispettato prende il titolo di primo esarca.

POLITICA

Governatore: ha e da accesso a tutti i talenti delle maschere spinate più arti lussuose, istruzione, maestro, arti silvane, mercato nero, voce suadente
Maschera spinata: ha e da accesso a nascondersi, esperto con [pugnali], torturare, avvelenatore, autocontrollo I

SAPIENTI

Magus
Requisito: essere cerimonialista.
Il Magus se lo vuole ha permanentemente attivo da inizio a fine partita un incantamento rituale per cui può svanire da una zona rituale (effetto rituale teletrasporto) e riapparire nel minor tempo possibile in un'altra zona rituale, anche posta in zona distante, se questo effetto rituale viene rimosso, tornerà alla partita successiva se il magus potrà tornare a Kueryn. L'effetto rituale nega qualsiasi incantamento positivo dovuto a riti, cerimoniali o incanti maggiori se non istantaneo sul personaggio.
Inoltre il personaggio porta un anello incantato con effetto rituale chiamato "anello del ricordo" finché lo indossa ha libero accesso ad i seguenti rituali:
-Creare Arpia: qualunque taumaturgo di almeno II livello con ritualista può creare una

chimera arpia sfruttando sangue d'elfa e un uovo di avvoltoio. La creazione richiede 3 stille e 20 reagenti.
L' arpia è considerata come un PG con razza "Chimera arpia" ha come talenti bonus Planata e artigli I e ha l'aspetto di un ibrido elfo-avvoltoio, per il resto ha sei talenti dalle liste degli elfi.
-Creare Sirena: qualunque taumaturgo di almeno II livello con ritualista può creare una chimera sirena sfruttando sangue d'elfa e un uova di squalo. La creazione richiede 3 stille e 20 reagenti.
La sirena è considerata come un PG con razza "Chimera sirena" ha come talenti bonus Marinaio e Predatore e ha l'aspetto di un ibrido verde o azzurro elfo-pesce con le orecchie palmate, per il resto ha sei talenti dalle liste degli elfi.
-Creare lama dell'agonia: con un rituale investendo 3 stille, 20 reagenti è possibile incantare una lama corta o una mano, DCA 1 Demonologia o Negromanzia o Piromanzia se controllata causa come effetto aggiuntivo Dolore 4 in mischia.
La lama va fatta interamente in stellargento, servono 2 pepite per i pugnali e 6 pepite per le lame a una mano.
Il rituale richiede un caporitualista Piromante, Negromante o Demonologo e coi contributore si deve arrivare ad almeno 4 livelli di magia.
Per riuscire nel rituale occorre intrecciare parole e azioni tra capo ritualista e contributori (almeno uno quindi è indispensabile), il rito deve durare almeno 5 minuti e in caso di errori può fallire o riuscire imperfetto.
-Cerimoniale della protezione crudele: Cerimoniale che richiede 5 minuti e la spesa di un cartellino stilla, può essere usato per proteggere un muro di accampamento causando dolore n a chi cerca di scalarlo, oppure su una porta o uno scrigno, causando Dolore n, dove n è pari al numero di persone con occultismo che contribuiscono al cerimoniale.
Su muri o scrigni o porte dovete apporre un cartello in carta bianca con scritto "Cartello fuori gioco [effetto del cerimoniale] + Auree magiche [sfere usate nel cerimoniale]" I cartelli sono a carico vostro.
-Presenza illusoria: privilegio di titolo che causa effetto rituale (requisito: ritualista), il mago può spendere 10 stille per poter apparire in un evento interpretando una sua apparizione illusoria, l' apparizione è eterea, può toccare, ma non ha forza e ha 1 Pf, se subisce un danno svanisce, il mago non è fisicamente presente, quindi non può usare abilità magiche di alcun tipo, ma può usare abilità non magiche che non richiedono corporeità (voce suadente, istruzione ecc.).
Mastro Incantatore: ha e da accesso a Taumaturgia I-II e qualsiasi sfera al I, occultismo, cerimonialista, ritualista, impulso arcano, tocco lenitivo, guarigione, purificazione, evocatore, incantare, volontà I

PRIVILEGI ACCADEMIA DEI VERI NOMI

Novizio: Un incantatore in prova d'ammissione nell'accademia
Porta tunica e cappa comune
Apprendista: un incantatore che sta imparando le basi, presso i cinque maestri e presso il suo tutore, oltre che presso ogni mago che voglia condividere con lui il suo sapere
Porta tunica e una cappa comune, deve necessariamente avere Istruzione e un nome univoco che riconosca come vero che da ora e per sempre non potrà mai cambiare (e che andrà tenuto nascosto).
Assistente: Un apprendista ormai esperto che si sta perfezionando al servizio di un mago esperto, Portano la cappa del mago, può portare un bastone ma ancora non il bastone del mago
Mago errante: ha superato ogni prova e si è laureato. In una cerimonia il suo bastone è stato incantato, ora è libero, ma non potrà conservare l' incantamento dei suoi oggetti senza venire ogni tanto ad Arius.
Mago aiutante: Un mago laureato che ha deciso di restare al servizio dell'accademia, ha gli stessi privilegi del maestro che serve, si tratta sempre di uno dei maestri o dell'arcimago.
Gran Maestro: sono cinque e con l'arcimago compongono il consiglio dell'accademia, quando

uno di loro muore o lascia la carica, sta agli altri eleggere il sucessore.
-Maestro dei nomi : ha e da accesso a tutti gli incanti e a Volontà I e ai primi due livelli di tutte le sfere
-**Maestro dei rituali:** ha e da accesso a cerimonialista e ritualista, inoltre ha accesso a tutti i riti dell'accademia
-Maestro dell' alchimia: ha e da accesso a tutti i talenti di alchimia e può ricorrere al potere del cerchio alchemico
-Maestro delle evocazioni: ha e da accesso a malocchio, evocatore, condottiero [fauni o silvani]
Arcimago : ha e da accesso al 3° e 4° livello di tutte le sfere di magia, può imporre una "via del prescelto" per ottenere un' apoteosi da incantatore, e a tutti i privilegi dell' accademia che è in grado di usare. Lo scopo dell'Arcimago è la morale e la filosofia dell' accademia, oltre la gestione dei vari problemi e degli interventi disciplinari.

Un saggio druido guardiano scruta l' orizzonte

Cappa del mago:
Quest' incantamento da al mago immunità agli effetti rituali che non siano lanciati sul mago usando specificatamente il suo vero nome. Questo incantamento non protegge da conseguenze di rituali (ad esempio se un rito crea un muro di fuoco il mago non riuscirà a passarlo, se si tratta di una maledizione, il mago potrà evitarla).

Bastone del mago
Consente fissando qualcuno fuori da un combattimento per 2 minuti di causare con trasmissione di potere "Vincolo! rivelami il tuo vero nome"
Quest' oggetto fa anche da sorgente di potere per tutti i cerimoniali/rituali dell'accademia e tutti gli altri privilegi.

<u>La cappa e il bastone sono privilegi e non cartellini oggetto.</u>

Grimorio da mago
Equivale a un sacco portatutto per i furti e può contenere privilegi concessi da uno dei GranMaestri o dall'Arcimago al Mago in questione.
Può essere messo dentro a un sacco portatutto, consente di usare i privilegi anche senza bastone a chiunque. E' un' oggetto in gioco di enorme valore.
I privilegi sono riportati nella pagine del libro, sul retro del libro è riportato che equivale a un sacco portatutto per i furti.
La creazione di un grimorio può essere fatta solo col contributo del maestro d'accademia con diretto accesso ai benefici in questione. Per crearlo inoltre serve disporre da parte di una o più persone dei talenti: Arte dell'amanuense, maestro, occultismo, II livello in una sfera di magia, artigianato, maestro.
Il costo base per creare un grimorio è pari a due componenti a scelta tra gemme e risorse leggendarie; si deve aggiungere a questo un cuoio, oppure un olio nero oppure ancora un legno per ogni bonus che il grimorio prò contenere.
I Bonus possono essere scelti tra:
-accesso a 5 talenti
-Conoscenza di un cerimoniale o altra capacità usabile senza intervento dello staff
-Conoscenza di un rituale ma aggiungere un componente leggendario in più

REGOLA:
- La tua vita è dedicata all'arte, mai porterai armature, scudi o armi che non siano il tuo pugnale e il tuo bastone.
- Il potere politico distrae dall'arte, quindi ti è negato, puoi appoggiare un potere politico con i tuoi consigli e le tue azioni finché non andrai ad agire in modo immorale.
- Fatte salve le prime due regole ed il fatto che devi fedeltà all'accademia ed agli altri maghi sei libero di agire come credi una volta ottenuto il titolo di mago errante.
- Chi studia l'arte arriva a bere da fonti di sapere che possono essere pericolose, devi mantenere sempre l'equilibrio e la giusta misura di tutto.
- Il tuo vero nome è la tua anima, scegli un nome d' uso assieme ad un maestro e sempre userai quello. Non rivelare mai il nome vero di un fratello d'accademia che ti è stato rivelato.
- La magia femminile tende a raggiungere il massimo grazie alla ragione, quella maschile grazie all'istinto.

CERCHIO ALCHEMICO (Cerimoniale)
Spendendo una stilla e sacrificando un cartellino-oggetto su un disegno contenente una o più rune magiche il mago può far si che istantaneamente o fino alla fine del prossimo combattimento (in base all'oggetto, gli istantanei hanno effetto subito, quelli con durata, durano al massimo fino al combattimento successivo) tutti i personaggi presenti in un cerchio o in una zona rituale ottengano bonus e malus dell'oggetto sacrificato.
Ad esempio sacrificando un balsamo miracoloso il mago causa su tutti "taumaturgia", sacrificando una spada di buona fattura tutti potranno fare "colpo intenso" fino al prossimo combattimento con le spade (consegnate il sacrificio a un master).
Nota: questo cerimoniale è un eccezione unica ai normali cerimoniali che per definizione non necessitano in alcun momento del master

MALEDIZIONE DELL' ARCIMAGO (Cerimoniale)
Consente di imporre Vincolo su qualcuno, affinché non possa più usare un talento e i suoi derivati fino all'alba successiva. Spendendo una Stilla il vincolo diventa devastante.
Richiede 5 minuti e non si può usare in combattimento o col bersaglio che si muove.
Il Vincolo NON è mentale.

RAPIDAFORGIA (Cerimoniale con effetto off game)
Tra un evento e l'altro al costo di 2 stille, 10 reagenti e una gemma o una pepita d' oro puoi creare un oggetto incantato della tua sfera.
DCA I Livello requisito per usarlo a tua scelta.
Dà un talento accessibile alla tua razza base senza alcun requisito anche alla creazione od un incanto od abilità arcana accessibile alla tua sfera col 1 livello.
Se la gemma ha un valore minimo superiore a 2MO puoi consentire l' uso ad altre 2 sfere di magia.

MELODIA DOMASPIRITI (Cerimoniale con effetto off game)
Questo cerimoniale richiede che durante il live l'incantatore almeno una volta ogni ora o due suoni di continuo la stessa melodia con uno strumento che porta sempre con se.
Dopo la fine dell'evento il mago può richiamare a se tanti spiriti quanti può controllarne.
Tutti hanno DCA 1 Livello 1
Per evocare ogni spirito serve il sacrificio di un oggetto permanente affine allo spirito che si va ad evocare o 10 oggetti monouso.

EVOCA ARCANO MAGGIORE GUARDIANO (Rituale)
Requisito off game: far vedere ai master il costume e ottenere l'approvazione, deve essere "pomposo" si tratta di una creatura molto potente giunta sul nostro piano e si deve essere rappresentata al meglio.

Più che mortale: l'arcano maggiore è ipertrofico nel manifestare certe emozioni o modi di fare
Meno che mortale: l'arcano maggiore per qualche ragione non riuscirà mai a interagire con eventuali mortali diversi dal suo evocatore in modo da integrarsi e potersi sentire uno di loro,

può essere arroganza, può essere che stare vicino a lui crea problemi seri agli alleati.

L' arcano maggiore ha 10 Pf, 3 immunità (o resistenza a Magico) e possiede una capacità arcana della sfera a cui è legato, che usa come un mago di III livello.
Infligge un danno base scelto in fase di studio, se non è "Colpo" l'arcano non può mai causare danni stordenti.
Ha Gloria 4.
Non ha altri talenti o capacità oltre a quelli descritti sopra.
L'arcano maggiore ha DCA 1 e richiede un III liv. nella sua sfera per essere tenuto stabile nel nostro piano e un minimo controllato (nessun comando dell'evocatore può impedire all'arcano di esprimere i tratti "meno che mortale" e "più che mortale").
Il rituale richiede una fase di studio in cui viene creato un foglio con una descrizione in game della creatura e le sue statistiche off game.
OCCHIO CHIAROVEGGENTE (abilità arcana)
Se il mago può scrutare in volto qualcuno per un paio di minuti riesce a leggere delle rune magiche presenti nell'aura del bersaglio che rivelano il vero nome della creatura.
Fate un Vincolo al bersaglio affinché vi riveli (e solo a voi) il suo vero nome.

PRIVILEGI DI FAZIONE DEI GUARDIANI DI TIR-NA-NOG

I privilegi sono connessi strettamente ai titoli sotto riportati, il consiglio dei druidi guardiani è il massimo organo di governo e può porre veti o nominare di sua decisione tutte le cariche sottostanti, con l'eccezione dei druidi guardiani, una volta iniziati ai misteri dei druidi guardiani si cessa di esserlo solo con la morte
A DIFFERENZA DI TUTTE LE ALTRE FAZIONI LE COMPAGNIE FEDELI AI GUARDIANI PARTONO CON GLORIA ZERO.

Primo Guardiano : da accesso ai talenti dei celti e dei non druidi, di solito è il capo militare

Arcidruidi: danno accesso ai talenti dei celti e solo a chi ha fatto i voti del druido ai talenti da druido.

Primo portavoce di Tir Na Nog: Il rappresentante sul posto dei druidi guardiani, da accesso ai talenti dei celti e dei druidi e può rendere partecipi dei segreti dei druidi guardiani.

Druido Guardiano:
La carica di druido guardiano una volta ottenuta è definitiva e non può essere tolta anche se il druido tradisce, poiché si basa sulla conoscenza di determinati misteri

Cupalama e Lama d' ombra:danno accesso ai talenti degli scorticatori ed hanno la responsabilità di controllare che le limitazioni siano rispettate (in caso di mancato rispetto i bonus degli scorticatori vengono congelati)

Talenti dei celti:
Tutti i celti sono abituati fin da piccoli a vivere a stretto contatto con la natura, a camminare tra boschi e radure, conoscendo le piante commestibili da quelle non e quelle benefiche da quelle velenose. Tutti i celti, nel loro rito di passaggio all'età adulta devono saper affrontare le paure del bosco, combattere e sopravvivere prima di poter essere accettati come adulti all'interno della tribù grazie ad un'enorme festa che coinvolge tutto il paese e in cui tutti i partecipanti fanno a gara a chi riesce a raccontare le storie migliori e le smargiassate più incredibili. Quest'ultima è un'attività molto diffusa tra i celti, tanto da essere quasi un pericoloso rituale prima delle battaglie quello di andare da soli dinnanzi alle linee nemiche narrando le proprie imprese e sfidando chiunque si senta di essere all'altezza e insultando pesantemente chi invece è così codardo da non aver mai strozzato un troll a mani nude mentre si girava nudi per la foresta…
Per questi motivi tutti i celti possono avere sempre liberamente accesso ai seguenti talenti:

Armi comuni
Esploratore
Erboristeria
Pronto Soccorso
Robustezza I
Coraggio I
Coraggio II
Arte Silvana

Successivamente, viene effettuata una grande scissione tra coloro che diverranno druidi e coloro che invece continueranno con la loro vita normale. I druidi approfondiranno la conoscenza dell'occulto, incanalando i loro saperi e potendo contare su un'organizzazione diffusa in tutti i regni celtici a cui appoggiarsi. Le vie elementali e soprattutto l'animanzia sono le vie preferite dei druidi, i quali allenano le proprie volontà per sondare le strade dell'occulto sempre più in profondità. Gli altri celti invece continueranno col duro lavoro dei campi, tra gli alberi o dietro alla pista d'un cervo, abituandosi a star via giorni e giorni da casa, a lavorare il cuoio per potersi proteggere e a cucinare ciò che riescono a trovare in giro, tornando poi a casa stracarichi di radici, carne, frutta e verdura e, se si ha avuto fortuna, pure qualche ninnolo trovato addosso ad un passante disattento.
Per questo motivo tutti i druidi ed i non druidi possono avere accesso alle rispettive liste:
Non druidi:
Lavoro Duro
Vigore I
Saccheggiatore
Arte Culinaria
Portatore
Tempra
Uso armature
Offesa imperdonabile

Druidi:
Piromanzia I
Geomanzia I
Idromanzia I
Aeromanzia I
Animanzia I
Animanzia II
Volontà I
Volontà II

Esistono poi delle congreghe, delle gilde, dei circoli speciali di persone che vivono parallelamente alla società e non dentro essa, delle confraternite in cui non tutti sono ammessi, ma in cui si può accedere solo dopo rischiosi riti e crudeli prove… se si sopravvive.
Gli Scorticatori, misteriosi ranger devoti perlopiù a Gaia per la sua maggior apertura mentale, pattugliano senza sosta i confini dei regni, eliminando ogni possibile problema alla radice, lasciando all'ingresso delle foreste le pelli essiccate e le teste di coloro che osarono entrare senza permesso nelle terre dei celti. Non sono avventati né stupidi, come cacciatori osservano e studiano la preda prima di eliminarla, colpendola dove fa più male e dove meno se lo aspetta.
I Druidi Guardiani sono l'elite della casta druidica. La loro conoscenza dell'isola di Tir-Na-Nog e di quanto vi accade all'interno non ha uguali, così come la loro comprensione dell'arcano. Si mormora addirittura che alcuni tra loro possano mettersi in contatto con gli stessi dei…
…e queste due sono solo quelle più famose e note…

Scorticatori:
Prerequisiti, limiti e svantaggi

- Solo i celti possono diventare scorticatori, a meno che qualcuno non si presenti con una forte raccomandazione da parte di qualche nobile o druido particolarmente influente.
- Gli scorticatori non possono indossare armature metalliche, in modo da poter sfruttare al massimo le proprie abilità e agilità.
- Gli scorticatori non possono usare armi doppie o armi a due mani, troppo lente, pesanti e ingombranti per funzionare tra i boschi in cui normalmente operano.
- Gli scorticatori possono padroneggiare qualunque forma di magia tranne demonologia, negromanzia, alchimanzia ed egomanzia
-gli scorticatori non possono avere gloria sociale (salvo titoli ottenuti per imprese eroiche) o benefici dati da organizzazioni/compagnie/fazioni diverse dagli scorticatori, o accesso a benefici dati da nobili e possedimenti, sono troppo impegnati a pattugliare e sopravvivere nella foresta per godersi privilegi o andare nelle terre di un nobile a farsi addestrare.

Talenti comuni agli scorticatori:

- Ambidestria I
- Dissezione
- Ambidestria II
- Vista Acuta I
- Vista Acuta II
- Nascondersi
- Occultismo
- Animanzia I
- Animanzia II
- Passo silvestre
- Lama del Pianto
- Arciere Esperto I
- Arciere Esperto II
- Freccia Incendiaria

Druidi guardiani
Essi hanno accesso ai talenti accessibili da tutti i celti e ai talenti dei druidi oltre a 6 talenti propri.
Non possono ottenere privilegi da nobili, strutture o compagnie/organizzazioni/fazioni diverse dai Druidi Guardiani di Tir-Na-Nog

Talenti e Capacità Comuni ai Druidi Guardiani.
- Istruzione
- Animanzia III
- Animanzia IV
- Maestro
- Cerimoniali
- Ritualista

-Spirito del branco di lupi: Qualunque Druido Guardiano che abbia passato il rituale d'iniziazione è legato in maniera spiritualmente molto forte agli altri druidi guardiani e può ricevere, tramite animale messaggero ordini, informazioni o quant'altro dagli Anziani, dagli Arcidruidi e dai Druidi Lupo (in casi veramente rarissimi) finchè resta all'interno dell'Isola. La comunicazione è riportata tramite l'animale e può essere effettuata solo una volta al giorno.

-Profonde Radici d'Eszkralla: L'albero sacro, ora diviso in due metà speculari, è vecchio di migliaia di anni ed è vivo in più d'un senso. Le sue radici affondano nella terra dell'isola e c'è chi dice che la ricoprano tutta. Sta di fatto che gli Anziani, gli Arcidruidi e i Druidi Lupo grazie alla loro particolare connessione con l'albero, possono sapere quasi qualunque cosa accada all'interno dell'isola di Tir-Na-Nog e agire di conseguenza.

-Echi del Passato, Suoni del Futuro: L'esistenza è ciclica, tutto si trasforma e nulla si distrugge, la storia tende a ripetere se stessa ed Eszkralla è molto, molto vecchio. Ha vissuto migliaia d'anni, conosciuto incendi, carestie, feste, lotte, invasioni, tornado, ed ha fatto esperienza e memoria d'ogni cosa. Questo potere cambia da druido a druido a prescindere dal suo livello perché ognuno ha un suo collegamento particolare e singolare con l'albero sacro che gli può permettere di vedere stralci di eventi passati o futuri, a volte nitidi, generalmente se si tratta del passato, a volte confusi ed indecifrabili finché non è troppo tardi.

-Cerimoniale d'Inverno: permette di creare un'area sacra a Wulfen.
Con una circoscrizione dell'area, diciamo 6x6 m, in cui solo gli adoratori del phanteon celtico (e solo coloro che abbiano passato il rito di iniziazione celtica) possono entrarvi.
Per i malcapitati che ardiscono a entrare, anche se in possesso di talenti et similia, subiscono la chiamata Gelo Devastante.
L'area deve essere ben visibile e deve venir delimitata in modo chiaro, per mezzo di corde, spago, nastri catarifrangenti eccetera, in cui appendere in linguaggio corretto il nome dell'area, una piccola descrizione e la spiegazione degli effetti in modo chiaro e semplice; ad esempio:
Nome: Giardino dell'Inverno
Descrizione: un piccolo giardino dedicato a Wulfen e alle divinità del phanteon celtico.
Effetto: chiunque, che non sia devoto a Gaia o wulfen, sorpassi questa delimitazione che circonda l'area subisce la chiamata Gelo Devastante.

-Cerimoniale di liberazione: permette di liberare un corpo dagli spiriti maligni che lo abitano, senza uso di volontà.
Il Cerimoniale viene celebrato per via orale.
Dopo 5 minuti di recita di formule magiche consente di dichiarare Disperdi-possessione su una persona affetta o meno da Possessione.

Organizzazione: Talpe di Caravanserraglio di sotto

Razza: solo goblin (dei cunicoli, ma possono essere adottati anche goblin di altre stirpi)
Svantaggio: l'appartenente frequenta spesso i suoi simili, i tunnel e i troll da bistecca, non ha tempo di frequentare stabilmente altri posti o creature. Le talpe non possono avere accesso a bonus di altre fazioni/organizzazioni eccetto per imparare talenti.
Possono lasciare l'organizzazione e rientrarci senza problemi se accettati dai compagni.

Grandi Talpe: sono i capi del clan, accettano o buttano fuori da caravanserraglio di sotto gli altri goblin.

Cucina pesante: Le talpe si sono specializzate nella cucina a base di carne di troll, grazie a questo hanno come talento bonus stomacaccio, ma sono obbligate ad acquistarlo come primo avanzamento obbligatorio.

Caravanserraglio di sotto: sotto Caravanserraglio c'è un sistema di tunnel che sbuca in una botola nella taverna di Gustavo Abate.
Se una partita si svolge a Caravanserraglio c'è sempre una botola in taverna e delle uscite secondarie visibili solo con vista acuta I che possono essere messe dove i goblin preferiscono a inizio partita.
La talpa toccando un'entrata va fuori gioco e riappare toccando un'altra uscita. (Botola e cartelli uscita sono a carico dei giocatori).

Scavaterra: con 2 minuti di lavoro un goblin può posizionare un cartello "zona di terra smossa", qui le talpe potranno emulare il talento nascondersi come se avessero un nascondiglio.
La terra è solo ammorbidita, non un tunnel.
Per ogni cartello può nascondersi una sola talpa, ogni cartello deve essere ad almeno 2 metri di distanza.

"Marchio" Terra del Sole e delle bestie

Nella Terra del Sole e delle bestie non c'è una nobiltà, non è possibile creare qualcosa di assimilabile a un casato perché la gente del posto ha la tradizione di sacrificare a Gaia il re (in realtà capovillaggio) dopo sette anni.
Esistono comunque figli ed allievi di genitori illustri, questi "marchi" (vedi regolamento) rappresentano queste persone.

Chi vuole il marchio deve rientrare in una di queste categorie:
-Umano terre barbariche senza malattie o deformità o mutazioni (Streghe, Morrigan o Lug)
-Umano con grottesco, esangue, lercio o fomori oppure gli viene regalato dallo staff il morbo del ghoul (Druni).

Deve scegliere una delle quattro sette a cui in qualche modo è legato: Streghe sacerdotesse di Gaia, Druidi di Morrigan, Druidi del Sole, Invasati druni.

Quindi ottiene uno dei due possibili marchi:
-Iniziato degli spiriti: ha accesso alla sfera impura degli spiriti
-Guerriero sacro: ottiene uno spirito bestiale di quelli convocabili dalla setta a cui è legato.

Guerrieri e Iniziati con bonus alla creazione sono personaggi limitati con queste limitazioni comportamentali:

-Non si usano armature
-Accetta la violenza e un continuo stato di conflitto come cosa naturale e non concepisci concetti come pace totale
-Che qualcuno razzi qualcun altro è giustificabile purché sia fatto in modo onorevole
-I non umani e gli esseri corrotti o imperfetti non hanno diritti (compresi malati, vecchi inutili, mutanti)

Oltre a questo il personaggio è fedele al suo clan (che può inventarsi) e ai principi della sua setta.
Quest' ultima limitazione può essere ignorata in presenza di eventi significativi per il personaggio.

Sfera impura degli spiriti
Marchio: iniziato agli spiriti.

Il marchio può essere concesso da qualsiasi iniziato degli spiriti che deve iniziare in gioco l'allievo assicurandosi che questi abbia i requisiti e poi inviare comunicazione allo staff.

La magia degli spiriti è una sfera impura basata sulla comunicazione con gli spiriti. Si tratta di una ragnatela magica che viene sostenuta da dei menhir contenenti pietra arcana e ricoperti di trischeli e spirali.
Può essere praticata seguendo due via, la vera via e la via di Drugash, dio celta della corruzione naturale, La Vera via è riservata ai soli umani senza malattie permanenti o mutazioni o forme di corruzione, la via di Drugash è riservata a umani corrotti, con grottesco, lercio o esangue, fomori.

Chi segue la vera via può usare la magia degli spiriti solo in beneficio di umani puri

Un iniziato deve avere almeno Occultismo e un livello in una sfera magica, e sarà capace di usare solo i privilegi automatici.
Con Cerimonialista e Ritualista si riescono a usare tutti i privilegi degli iniziati, quindi nella Terra del sole e Delle Bestie sono talenti molto diffusi.

Druidi di Morrigan, Druidi del Sole e Streghe Sacerdotesse seguono la vera via.
Gli Invasati druni seguono la via di Drugash.

Privilegio automatico:
Segni di morte
L' iniziato fa dei segni con la mano su qualcuno di legato o in coma, bloccando duro a morire, rigenerazione e qualsiasi capacità personale di guarigione finché terzi non lo guariranno.

Privilegio automatico:
Evocazione di spirito bestiale
Costo: 2 stille 10 reagenti
Può essere usato come rituale o come azione economica simile ad artigianato. Nel caso del rituale, lo spirito potrebbe arrivare subito se i master ne hanno uno sotto mano o tempo per scriverlo.
Se un iniziato convoca uno spirito in qualcuno capace di controllarlo subirà gravi conseguenze, anche mortali, gli iniziati idealmente dovrebbero evocare gli spiriti bestiali solo in beneficio dei Guerrieri Sacri.

-Ogni spirito appare come una bestia caratterizzata da un aggettivo o una caratteristica
-Gli spiriti entrano solo in creature incorrotte rispetto a come dovrebbero essere (ovviamente per gli iniziati corrotti vale l'opposto)
-Gli spiriti possono essere affini a qualsiasi sfera tranne alchimanzia, anche se per lo più sono animantici o legati a un elemento.
-Ogni spirito ha DCA 4 e liv. III nella sfera a cui è affine
-Ogni spirito da qualche pesante svantaggio comportamentale oltre a obbligare a ubbidire al dio cornuto
-Ogni spirito se chiamato per nome da a chi lo porta dentro

Privilegio automatico:
Creare nuovi Menhir (da regolare: regole strutture in riscrittura durante l'aggiornamento)

Assaggio di sangue
Cerimoniale
Al costo di 1 stilla e 5 minuti di lavoro in una zona rituale l'iniziato può emulare su un bersaglio di cui abbia assaggiato il sangue di recente, o a cui abbia messo in bocca il proprio una di queste capacità: parlare con i morti, nera parodia, virtù del segugio (identificare sfere magiche), Vista acuta I.
Il bersaglio deve trovarsi nella zona rituale.

Cuore pulsante
Cerimoniale
L'iniziato sacrifica il bersaglio all'interno di una zona rituale tramite i segni di morte, appena questi muore l'iniziato ha 1 minuto per causare al tocco guarigione o disperdiveleni.

Tradizione del raduno
Cerimoniale
L' iniziato e i signori della banda guerriera che si dovrà radunare stabiliscono il quando con un annuncio chiaro a tutti i degni di parola e di combattere. Quando verrà fatto il raduno chi arriverà per ultimo verrà ritualmente sacrificato alla Madre terra (usando i segni di morte), tutti coloro che potenzialmente avrebbero potuto esser sacrificati ottengono +1 punto armatura se non hanno armatura, +3 se hanno pitture di guerra ben visibili e vistose. Questi punti armatura una volta usati non vengono recuperati.
Una volta lanciato il cerimoniale gli spiriti sono assetati di sangue e qualcuno di degno dovrà esser offerto loro, se qualcuno non si presenta al raduno il druido potrà stabilire che egli è

l'ultimo e vile e porre anatema su di lui, tutti i degni saranno soggetti a odio verso il colpito da anatema, ma non avranno altri privilegi dal rituale. Se l' iniziato non vuole che nessun degno sia ucciso può farsi sacrificare, nel caso si otterranno i punti armatura magici.

Convoca figlio di Gaia
Rituale, solo per iniziate femmine
L' iniziato femmina può consentire di giocare una creatura arcana devota a Gaia previo sacrificio di 4 stille e 10 reagenti e sacrificando un mortale , la creatura può arrivare subito come al live successivo a scelta dei master.
E' anche possibile convocare sempre istantaneamente una creatura con queste statistiche col solo sacrificio umano:
-6 Pf competenza un arma qualsiasi, fa un danno e ne è immune. Gloria 0
-Nascondersi, 2 Pf locazionali, Gloria 3 sa usare un'arma qualsiasi e fa danno acido.
-Sa usare 2 armi a una mano, ha 4 Pf corporei e Gloria 5

La creatura verrà interpretata dal sacrificato e compirà una singola missione per l' iniziata, se il compito sarà estremamente lungo la creatura potrebbe ribellarsi e tornare nel suo piano, svanendo.

A fine evento (o prima, a scelta dei master) svaniranno. Il rituale è semplice ma deve avere un minimo di coreografia.
E' possibile spendere successivamente 4 stille e 10 reagenti per rendere stabile la creatura (nel caso ad esempio il giocatore volesse tenere la creatura come PG), nel caso le statistiche saranno adattate a un PG normale dai master.
Con questo rito si possono convocare creature di ogni tipo tranne tutte quelle di alchimanzia e i non-morti (gli iniziati corrotti possono convocare anche non-morti).

Condividere il dolore
Cerimoniale (fattibile anche con il solo 1° liv. in una sfera)
Facendo alcuni segni sui bersagli e dando a entrambi metà di un oggetto l' iniziato fa si che 2 persone condividano il dolore subito. L' incanto svanisce appena i due bersagli si allontanano a più di 5 metri o viene rimossa la metà dell'oggetto da uno dei due bersagli.
Di solito viene usato sui padri per condividere il dolore del parto e dare riconoscimento assoluto al figlio che nasce e alla donna come amata.

Consacrazione del tagliatore di teste
Rituale
Il guerriero giunge col corpo o la sola testa di un guerriero sconfitto, l' iniziato pubblicamente onora il guerriero e fa si che la testa decanti la sua stessa morte meccanicamente prima di imbalsamarla e donarla al guerriero.
Costo: 1 stilla e 2 reagenti, deve esser svolto in una zona rituale.
Svolgimento: l' iniziato esalta il guerriero e poi solleva la testa che deve narrare sinceramente la sua stessa morte e come fosse un degno avversario per il guerriero.

-Testa di un guerriero nemico +1 gloria sociale
-Testa di capo di banda guerriera di almeno 6 persone +2 gloria sociale
-Testa di campione o comandante in capo di guerrieri: +3 gloria sociale

Consacrare re del clan
Rituale
Richiede dei sacrifici a Gaia e Tall, un oggetto di superba fattura almeno, un uomo degno di stima amico o nemico e 10 reagenti.
Il bersaglio deve essere un umano puro e sano di stirpe terre barbariche e portare con se uno spirito bestiale.
Il bersaglio deve essere accettato da un clan come re e giurare di essere pronto alla fine del suo mandato ad esser sacrificato a Gaia.

Il re diviene immune a terrore, a goffagine/disarma ed ottiene maestro come talento temporaneo. Se il guerriero possiede già queste capacità, Riceverà il titolo di "Re" ed un bonus di +1 alla gloria per ognuna di queste abilità che già possedeva.

Comandare gli spiriti
Rituale
L'iniziato convoca gli spiriti locali per influenzare uno spirito presente nella zona rituale in cui viene fatto il rituale, potranno chiedergli ad esempio di andarsene dall'area di gioco, smettere di possedere un mortale o viceversa chiedere lui di attaccarsi ad esso.
Gli spiriti locali lo aiuteranno dietro compenso (in stille e/o reagenti) deciso dai master presenti, in base alla dimensione dello spirito che si vuole influenzare ed in base al potere magico degli officianti il rituale.
Il rito deve prevedere un coro coordinato e qualche oggetto di scena.

Elezione dell'alto re, rinascita del Dio Cornuto
Rituale
Il Dio cornuto può essere solo un umano delle terre barbariche, guerriero sacro, preferibilmente già re del suo clan.
Se i Druni riuscissero a nominare un Dio Cornuto corromperebbero tutti gli spiriti bestiali e tutta la magia degli iniziati.

Per il rito sono necessarie 4 reliquie sacre alla madre terra:
-La pietra dell'alto re: consente ai re consacrati di governare i loro seguaci in cambio di sacrifici consoni
-Il calderone dell'abbondanza: il cibo dentro è sempre stupendo, gli spiriti dentro il calderone dormono, ed il calderone può anche rianimare i morti perché combattano per un Iniziato
-Il manto delle stagioni: chi il manto decide di proteggere non temerà più freddo, caldo, tempesta o veleno
-La lancia della caccia infinita: chi brandisce la lancia trova sempre la sua preda, e la trafigge sempre senza errore.

Queste reliquie non possono lasciare la Terra del Sole e delle Bestie ed andranno riconsegnate ai master a fine evento.

L' iniziato pone il mantello sul candidato, gli da lancia e lo mette sulla pietra dell'alto re.
Davanti viene posto il calderone, da cui il druido prende bevanda o cibo.
Dopo una dichiarazione solenne sul perché il guerriero è degno di essere l'alto re l'iniziato dà il cibo/bevanda al candidato.

Gli spiriti escono dal calderone, se egli è degno urlano, altrimenti gli fanno esplodere cuore e cervella (nel caso degli Iniziati corrotti gli spiriti daranno la loro approvazione solo se indegno).

IL DIO CORNUTO

Può diventare "il dio cornuto" ossia un estasiato di gaia con un'abilità arcana che emula corna gloriose II, che si manifesta quando egli tiene un copricapo cornuto o con la crescita di corna.

Il celta deve fare accettare questo, presentato limpidamente tramite visioni:
-Combatterò per la supremazia del genere femminile
-Si vive per il piacere e la felicità
-Tra sette anni mi farò sacrificare a Gaia
-Proteggerò la natura e mi opporrò all'eccesso di civilizzazione.
-Accetto che Gaia sta in tutte le donne ed è assieme madre, moglie, sorella amante e

traditrice.
-Un giorno lei mi tradirà eppure io le resterò fedele.
Il dio cornuto ha il dominio totale sugli spiriti bestiali convocati dagli iniziati, che non possono mai disubbidirgli, e di conseguenza su tutti i guerrieri sacri. Si tratta dell'estasiato di Gaia più potente al mondo.
Se lo spirito del Dio Cornuto viene distrutto, tutti i privilegi degli iniziati svaniscono, se viene corrotto, tutta la magia si corrompe.

Organizzazione: Sacri artefici

Capomastro (unico titolo riconosciuto) ha e da accesso a: artigianato, arti lussuose, arte del fabbro, ingegnere, maestro, lavoro duro: spaccapietre, raccattasoldi.

Apoteosi creazione: consente di creare oggetti eccelsi con tutte le arti di cui puoi creare oggetti superbi. Se hai un 4° liv. di magia puoi creare oggetti leggendari.
Apoteosi del forgiarune: requisito: poter creare oggetti eccelsi con arte del fabbro e/o arti lussuose. Consente di creare oggetti superbi o leggendari se questi prevedono l'uso di metallo.

PRIVILEGI DEI CASATI

Il Casato nobiliare Boduberios (portatore di vittoria). Fazione: Guardiani di Tir-Na-Nog

I **sangue nobile** ottengono accesso a questi talenti solo per se stessi:
-Erboristeria
-Arte silvana
-Armi da tiro
-Esploratore
-Ambidestria I
-Mano lesta
-Pronto soccorso
-Arciere esperto I

I **Vero Nobile** ottengono accesso a questi talenti e possono dare accesso ai loro seguaci:
-Berserker I
-Berserker II
-Berserker III (apprendibile solo dai membri della famiglia)
-Duro a morire
-Istruzione
-Armi Grandi
-Robustezza I
-Tempra
-Saccheggiatore
-Uso armature
-Esploratore
-Armi Doppie
-Cavaliere
-Arte silvana
-Figlio del Nord
-Uso scudi

Casato: Le Marr (Un tempo grande casato di LeGard ora decaduto)

Futura ricchezza:nel giorno in cui l' anziano capofamiglia lascerà questo mondo di lacrime il parente più stretto erediterò il titolo di capofamiglia, il diritto di sedere nel senato della città di LeGard e proprietà, terreni e oggetti per un valore di 60 Monete d' oro (30000 PR).
Vengono esclusi parenti diseredati dal capofamiglia o che è provato abbiano concorso nell'anticipare la fine di consanguinei.

Nobili di Anthines

Le amazzoni sono l'unico caso di casati non razziali, ogni casato si compone di una parte cittadina guidata dalle sacerdotesse di alto rango (di razza elfica, sacerdotesse regine le capo casato, principesse le nobili) e di capi villaggio di qualsiasi razza (solitamente umana o elfica altre razze sono presenti in quote ridotte). Inventate pure il nome del casato e scegliete una delle due città del regno amazzone come città di provenienza (Anthines (Capitale) o Ippolies). Non tutte le sacerdotesse sono nobili, tutte le sacerdotesse d'alto rango lo sono.

Sangue nobile: Villaggi montani (qualsiasi razza nativa delle terre barbariche tranne fomori, solo femmine)
Ha e da accesso a: grandi armi, forza straordinaria, arte del fabbro, portatore, lavoro duro [taglialegna o spaccapietre]

Sangue nobile: Signore dei cavalli (qualsiasi razza nativa delle terre barbariche)
Ha e da accesso a: Impeto, arte silvana, voce suadente, Medicina II, Lesto I.

Vero nobile (Sacerdotesse cittadine elfe nere o terre barbariche):
Ha e da accesso a: Alchimia, tossine, Medicina III, Nascondersi, Berseker I, Coraggio I, Autocontrollo I, Tocco fatato, ritualista, immortale, volontà I.

Se possiede Alchimia può potenziare un'amazzone in Furia, la Furia ottiene:
-Odio verso tutti i gli sconosciuti se non in presenza di una sacerdotessa amazzone (anche non nobile).
-No armature se non leggere
-Non può usare incanti o incanti maggiori.
-Lame velenifere: può causare colpo infetto o confusione 4 in sostituzione del normale danno con spade e pugnali.
-Se ha pitture di guerra e non porta armatura ottiene la capacità di trattenere una stilla extra

Il potenziamento in furia è a base alchemica e dura fino a fine evento.

La stirpe di Sokraset . Fazione: Ex Leoni Vendicatori ora qualsiasi Elfi Bianchi

VERI NOBILI
Ai veri nobili del casato Sokraset vengono insegnate sin da piccoli una lunga serie di filastrocche, al compimento del quindicesimo anno viene loro rivelata la sequenza con cui vanno lette per realizzare il rituale del patto della fenice d'argento (Patto Arcano).
La trascrizione del rito è fortemente vietata, e il rito può funzionare solo su un Sokraset, che nel caso specifico equivale anche alla "pergamena".
Per compiere il patto serve un Sokraset, un artigiano con un oggetto di superba fattura da lui forgiato. L' artigiano può essere il Sokraset stesso.
Occorre anche un Ritualista, qualora il Sokraset non possieda tale abilità.
Per compiere il rituale occorre trovarsi in una zona rituale, sacrificare un cartellino stilla e richiamare il fondatore, quindi porre l' oggetto in prossimità di una fenice (disegnata o statuetta).
Quindi il Sokraset dichiarerà di essere un degno erede del sangue di Sokraset elencando azioni e modi di agire che l'avo potrebbe approvare.
L' artigiano dovrà nel caso garantire che l' oggetto è stato creato grazie al Sokraset e per lui.
Se il rito riesce sull' oggetto appare in caratteri antichi il nome del Sokraset e svanisce e il Sokraset cade in trans mistica da cui si risveglierà non prima di mezz'ora dopo, in quel tempo vagherà nel regno dell' avo e siglerà il patto arcano.
Eventuali errori porteranno solo alla perdita del volontà e dei poteri magici, a patto di non mentire.
Chi mente durante il rituale è destinato a morire di morte atroce, perché le vene si riempiranno di mercurio.
Volontà della fenice d'argento:
-Non trascrivere o rivelare a nessun estraneo alla famiglia i miei segreti
-Distruggi tutto ciò che discende dall'opera dracena
-Venera Uranus con cuore sincero, ma ricorda che non si ottiene nulla semplicemente pregando, bisogna darsi sempre da fare.
-Evita inutili conflitti con chi ci fu compagno durante la Guerra delle Ere
-Promuovi l' arte in tutte le sue forme
Gravi infrazioni a queste volontà portano alla morte istantanea di chi ha stretto il patto, con gravi infrazioni si intendono cose come avere un amico fomori, massacrare fargan o celti senza buone motivazioni e così via, la fenice d'argento non da avvertimenti ne seconde possibilità coi discendenti indegni.
VERI NOBILI E SANGUE NOBILE
Entrambi hanno e danno accesso a questi talenti:
Cerimonialista

Ritualista
Egomanzia II
Artigianato
Maestro

Casato Nemesis Umani Fargan signori della Baronia dell' Ippogrifo (Ex Cinghiale) e attialmente vassalli dei Boduberios

Un tempo i Nemesis con VERO NOBILE iniziavano le loro avventure come Marescialli di Legard e potevano fare le veci di un Gastaldo qualora non ne fosse nessuno nessuno e neppure nessun nobile con potestà sul territorio, i SANGUE NOBILE iniziavano come Cavalieri di LeGard (titolo tra il sergente e il maresciallo nella guardia, solo per i nobili) oppure come Cavaliere della Freccia Argentea (guardia del Vescovo Conte e truppa d' elite), tutto questo dopo la guerra civile di Legard è andato perduto.

Sangue nobile e Vero nobile
-Cerimoniale di famiglia: "Paladini dell' ippogrifo" se in presenza di un Nemesis un cavaliere giura di difendere un luogo o una persona sul suo onore e con sincera fede in Lex otterrà immunità a colpo finché resta in vista della persona o del luogo, ma se perde di vista ciò che ha giurato di proteggere, il giuramento è spezzato.
Il cerimoniale può essere fatto da qualsiasi Nemesis, ma avrà effetto solo una volta a evento.
I sangue nobile hanno solo accesso al cerimoniale "Paladino dell'Ippogrifo"
Ciò significa che possono esserci tanti paladini dell'Ippogrifo quanti sono i Nemesis.
Vecchia guardia: è possibile nominare i paladini come "Paladini del cinghiale" in ricordo del vecchio nome di castel Ippogrifo.
Con “Cavaliere” si intende “qualcuno che è stato reso cavaliere da un nobile terriero o fa parte di un ordine cavalleresco. Il Nemesis non può fare il rito su se stesso.

Vero nobile
Hanno e danno accesso a : Cavaliere, Coraggio I, esperto con [arma], autocontrollo I, Presa salda I

Casato Draghi Umani Fargan, patrizi di LeGard

I **Vero nobile** possono imparare e dare accesso a:
1. Robustezza 1
2. Esperto Con
3. Maestria Con
4. Artigliere
5. Lavoro Duro [rustico]
6. Occultismo
7. Coraggio 1
8. nascondersi
9. Marinaio
10. Vista Acuta 1
11. armi grandi
12. Uso Armi Comuni
13. Lesto 1
14. robustezza II
15. esploratore

I **sangue nobile** ottengono accesso a questi talenti solo per se stessi:

01. Robustezza 1
02. Lavoro duro [rustico]
03. occultismo
04. Nascondersi

05. esperto con

Casato Crèdioglannos Celti nobili di genitore ignoto

Che cos'è: un "casato" composto solo da sangue nobile allevati dagli scorticatori e predestinati a diventarne parte.
Le loro vere origini sono un segreto che sanno gli anziani scorticatori che li allevano, forse figli bastardi, forse persone nate sotto particolari segni, forse doni fatti da casati celti agli dei.
Il bonus di casato è di poter montare nella zona di gioco la "casa dello scorticatore", una costruzione effettivamente presente in gioco piena di vari utensili da imbalsamazione. Qui il Crèdioglannos può usare il talento dissezione.
Una volta montata la casa dello scorticatore non si può spostare fino alla partita sucessiva o il bonus viene perso.

Casato LaGuardia Umani fargan signori della Baronia del Delfino

-Cerimoniale di famiglia: "Paladini del delfino" se in presenza di un Nobile LaGuardia un cavaliere giura di distruggere un luogo o una persona o una tipologia di persone sul suo onore e con sincera fede in Lex otterrà immunità a terrore e dolore quando sta caricando il bersaglio. Se il paladino in presenza del bersaglio dialoga ed evita lo scontro infrange il giuramento.
Il cerimoniale può essere fatto da qualsiasi Laguardia, ma avrà effetto solo una volta a evento.
I **sangue nobile** hanno solo accesso al cerimoniale "Paladino del delfino"
Ciò significa che possono esserci tanti paladini del delfino quanti sono i Laguardia.
In aggiunta i **vero nobile** hanno il bonus "Costruttori di trappole": possibilità di piazzare gratis una zona di trappole che causa Terrore 4 sui celti salvo non (siano accompagnati da druidi (imitando segni di tabù dei celti) o sui salman (mettendo pezzi di crostacei e teste di suino) attorno a un accampamento o in difesa di un varco. Alternativamente trappole a difesa di singoli varchi di massimo 3 metri che causano 10 Dardo colpo a chi li attraversa senza avere lesto II o ingegnere o senza esser accompagnati da un qualsiasi Laguardia, anche sangue nobile.

Nobili Toro Nigro

Limitazioni comportamentali aggiuntive: devono proteggere i luoghi sacri a Madre Terra e a creature a lei affini, in particolare alcuni sacri campi di fiori sacri presenti nel loro territorio, se un nobile Toro Nigro lascia che questi siano profanati subirà maledizioni, dolore, sventura e probabilmente malattia. Questa limitazione si aggiunge a un'altra affine ai normali nobili.
Sangue Nobile e vero nobile:
-Danza dell' urlo: urlando e danzando assieme ad altri orchi in zona rituale il nobile può generare una stilla animantica da usare subito al termine del rituale per ogni 4 orchi che partecipano al ballo. 5 orchi alla fine della danza vanno in coma stabilizzato per 5 minuti a scelta del master.
-Fratellanza mistica: per 5 stille un ritualista con a disposizione il sangue di un nobile può far si che venga creato o resa PG una creatura animantica, questa dovrà essere sfuggente di carattere coi non orchi.
-Fertilità: col sangue fresco di un nobile toro nigro è possibile praticare un cerimoniale che favorisce le prestazioni sessuali (effetto narrativo), è necessario invocare in modo indiretto Madre Terra e mettere nella formula "per il grande membro dell'antenato". In generale questi fattori possono essere integrati in riti per influenzare fertilità e prestazioni sessuali.
Solo i **Vero Nobile**:
-Con alcune gocce del sangue di un vero nobile un cerimonialista può, invocando la Madre Terra e il toro Nigro fare un cerimoniale che consente per ogni stilla spesa di rendere immune a possessione un personaggio
-Un cerimonialista spendendo una stilla e invocando Madre terra e il Toro Nigro può fare un cerimoniale che rende il Vero Nobile immune al controllo da parte degli spiriti da DCA1, che il

nobile riuscirà sempre a scacciare tali spiriti.
-Invocare l'avo ancestrale: con gocce di sangue di un vero nobile è possibile invocare tramite rituale il consiglio di spiriti affini al Toro Nigro e alla Madre Terra (Spiriti legati a natura, terra e orchi).

Clan dei Proudoom, Nani Sottomontei di Karak Morr discendenti dei Proudbeard, parte del concilio di Legard.

I **Sangue Nobile e Vero Nobile** ottengono accesso a questi talenti e possono dare accesso ai loro seguaci

Coraggio I
Coraggio II
Esploratore
Esperto Con
Maestria Con

VERO NOBILE
-Esperti costruttori: possono costruire strutture di gioco nei possedimenti a costo dimezzato o strutture uniche fondendo più strutture (es. un estrattore che è anche mercato)

Clan dei Proudbeard ,Nani Sottomontei di Karak Morr

I **Sangue Nobile** hanno accesso a:
1. Arte del Fabbro
2. Autocontrollo I
3. Esploratore
4. Istruzione
5. Artigianato (requisito)

I **Vero Nobile** hanno i talenti dei sangue nobile più:
6. Cavaliere
7. Marinaio
8. Arti Lussuose
9. Testa Dura
10. Duro a Morire
11. Maestro
12. Occultismo
13. Cerimonialista (requisito)
14. Volonta' 1
15. Apoteosi Creazione

Casati elfi neri del Regno di Loertà

Il **Casato mercuriale** è quello maggiormente vocato al sacerdozio, durante la Guerra dei Fratelli Elfi ha guidato la riscossa contro Callius organizzando un' armata chiamata Maschere di Ferro, ora sciolta e parte delle forze regolari. E' Guidato dal Re Sacerdote Sulphirion III supremo sacerdote-giudice di Alara
PG: accettabili Veri Nobili figli di Sulphirion III che ha un discreto harem, il primogenito Raven, valente paladino di Alara ed estasiato della stessa divinità ha trovato la morte nella battaglia finale della Guerra Civile, poco prima che anche Re Callius venisse ucciso. Sangue Nobile senza limitazioni.
Casato dorato: è quello maggiormente incline all'arte della guerra e tra cui prima della guerra

civile si sceglieva il Re che doveva gestire i fatti di guerra e il governo dei barbari asserviti convinti della divinità degli elfi. E' attualmente guidato dalla giovane Esarca Freya, figlia di Dantir.
PG: Non sono accettabili figli di Freya (che ha solo un bimbo piccolo ed è un PG), in generale sono accettabili Veri Nobili, ma è richiesto di conoscer bene la storia della Guerra dei Fratelli Elfi, visto che per forza sono stati da una o dall'altra parte. Per i Sangue nobile nessuna limitazione.
Casato d'ossidiana: E' quello che da sempre conta tra le sue fila studiosi ed eruditi.
Casato d'argento: sempre informati su tutto, hanno sempre avuto una profonda vocazione per la dialettica.
Al momento della creazione i **Sangue nobile** possono partire come Maschere spinate, ufficiali, mastri incantatori o alti sacerdoti (anche del culto dei Giudici di Alara).

I **Vero nobile** entrano in gioco come Sommi sacerdoti-Giudici di Alara, Governatori, Esarchi o Magus. Se sensato un Vero nobile può ottenere due titoli dei sangue nobile.
Nei singoli casati il prestigio di chi segue le carriere tipiche del casato è superiore a chi ha preso altre vie, ma un membro del Casato Ossidiana può benissimo entrare nell'esercito, così come una graziosa appartenente al casato dorato potrebbe preferire alla cariera militare il diventare alta sacerdotessa delle spose di Nomor.
I nobili di Kueryn sono gruppi parentali allargati che hanno alcuni privilegi in funzione di una (anche molto rarefatta, a volte solo nominale) discendenza con uno dei quattro figli del fondatore del regno Sulphirion I. A differenza di altri casi l' indolenza è solitamente poco accettata, il concetto di "nobile nullafacente" è assolutamente alieno ai casati di Kueryn.

Nobili minori di tutte le fazioni

Solo **SANGUE NOBILE**, partono col dono di un oggetto di famiglia e l'imposizione di una limitazione comportamentale piuttosto pesante di servizio in una fazione e verso un casato maggiore.
In alternativa possono essere di soggetti a una maledizione con anche effetti positivi o posseduti da uno spirito con anche effetti positivi.
Si tratta di figli cadetti di casati lontani, appartenenti a casati deboli dell'area di gioco o figli bastardi allontanati dalla famiglia.

La Casata Aredhel

I **Vero Nobile** ottengono accesso a questi talenti e possono dare accesso ai loro seguaci:
Egomanzia 1
Egomanzia 2
Taumaturgia 1
Occultismo
Cerimonialista
Ritualista
Virtù del Segugio
Purificazione
Tocco Lenitivo
Volontà 1
Arte dell’Amanuense
Istruzione
Pronto Soccorso
Artigianato
Autocontrollo 1

I **sangue nobile** ottengono accesso a questi talenti e possono dare accesso ai loro seguaci:
Egomanzia 1

Occultismo
Cerimonialista
Arte dell’Amanuense
Istruzione